من مأمنه يؤتى الحِذر

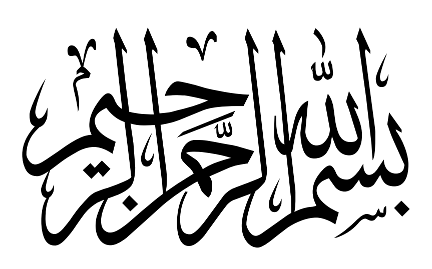
الألعاب الإلكترونية

خطرٌ غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع

دكتور فهد بن عبد العزيز الغفيلي

ح فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، ١٤٣١هـ
فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر
الغفيلي، فهد بن عبد العزيز
الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع.
فهد بن عبد العزيز الغفيلي – الرياض ١٤٣١هـ
١٢٠ص ؛ ١٧×١٤ سم
ردمك: ١-٥٤٧٠-٠٠-٦٠٣-٩٧٨
١-علم نفس الطفل ٢-العدوانية (علم نفس)
٣-الألعاب الإلكترونية أ. العنوان

ديوي ١٥٥,٤ ١٤٣١/٥٨٩٧هـ
رقم الإيداع: ١٤٣١/٥٨٩٧هـ
ردمك: ١-٥٤٧٠-٠٠-٦٠٣-٩٧٨


بسم الله الرحمن الرحيم

المحتويات

إهداء

يسعدني ويشرفني أن أهدي هذا الكتاب إلى كل من بذل وضحّى في سبيل التوعية والتنبيه إلى وجود مخاطر لهذا النوع من وسائل الترفيه، وأخص منهم أخي وصديقي الأستاذ / عامر بن محمد المطوع[1]، فهو . حسب علمي . من أشد المتحمسين والباذلين في هذا المجال، فلا أملك لهم جميعاً إلا الشكر والدعاء بالسداد والقبول.

---

[1] الأستاذ / عامر بن محمد المطوع، باحث متخصص في مجال ملكية فكرية براءات اختراع، في مكتب براءات الاختراع لدول مجلس التعاون، ولم يمنعه انشغاله وطبيعة عمله من أن يكون باحثاً وناصحاً في مخاطر الألعاب الإلكترونية. وكلنا يجب أن نكون ذاك الرجل حاملين أكثر من هم كلها تصب في النهاية لما فيه نفع هذا البلد المبارك وصونه وحفظه ومعتقده الرباني وشريعته السمحة وأبنائه الأخيار الأطهار.

تمهيد

قبل أن أدلف إلى مقدمة هذا الإصدار رغبت أن أوضح أمراً لمسته وشعرت به ورأيت أن من الأهمية بمكان أن أبيّنه وأنوه عنه ليطلع عليه القارئ الكريم قبل أن يقرأ الكتاب ويتمثل في اعتقاد بعض الأشخاص أني أو غيري حين نكتب عن إحدى وسائل الترفيه كالألعاب الإلكترونية وغيرها أننا نسعى لتحريمها أو منعها وحاشا لله أن يكون هذا مطلبي فشخصي لا يملك أهلية الفتوى ولا أحقية المنع، وفي الجانب الأخر أنا ضد فكرة المنع ولكني مع التقنين والضبط وهذا ما أريد أن أصل إليه من خلال طرح الكتاب ومن باب الإنصاف وإحقاقاً للحق يعلم الله أني حين كنت أتحدث حول هذا الموضوع سواء في مؤتمر أو محاضرة توعوية لم أتلقى أي ردود أفعال سلبية من الآباء وأولياء الأمور بصفة عامة بل إن كثيراً منهم كان يتعجب من كثرة الشرور والمفاسد المصاحبة لكثيرٍ من الألعاب الإلكترونية التي يقتنيها أطفالنا وشبابنا في منازلهم في ظل غفلة من أولياء أمورهم، وفي المقابل كنت أجد بعض ردود الأفعال الغاضبة والمستهجنة أحياناً من بعض الشباب الممارسين لتلك الألعاب بحجة أني وغيري من المهتمين في هذا الجانب نسعى لمنع كلِ شيء وحرمانهم وأقرانهم منه ولم يبقى سوى الألعاب الإلكترونية، والحق أن الأصل في تلك

الألعاب أو المفترض أن تكون للترفيه البريء وتجديد النشاط وقضاء بعض أوقات المتعة بالنسبة لهواة هذا النوع من النشاطات التي تمتاز بإيجابيات لا حصر لها وليس المجال لذكرها هنا، ولكن المتابع وخاصة أولئك الممارسين لتلك الألعاب قبل غيرهم يعلمون أن في تلك الألعاب سلبيات لا حصر لها أيضاً خاصة على العقيدة وهي أعز ما يملك الإنسان المسلم خلافاً للسلبيات الصحية والاجتماعية والنفسية والأسرية وغيرها التي لا يعلمها معظم أولياء الأمور ولا يدركونها ومسعاي ومآربي في هذا الإصدار أن أبينها وأن أوضحها من باب الأمانة والنصح لهذه الأمة وهذا المجتمع المسلم المحافظ وما أقول هنا إلا كما قال أسلافنا وقدواتنا الطيبين الأطهار من نوحٍ عليه السلام الذي خاطب قومه بقوله: {أُبَلِّغُكُمْ رِسَالاَتِ رَبِّي وَأَنصَحُ لَكُمْ}[1] ثم تبعه هود عليه السلام بقوله{أُبَلِّغُكُمْ رِسَالاتِ رَبِّي وَأَنَاْ لَكُمْ نَاصِحٌ أَمِينٌ}[2] وصالح عليه السلام بقوله: {قَدْ أَبْلَغْتُكُمْ رِسَالَةَ رَبِّي وَنَصَحْتُ لَكُمْ}[3] ونفس الحال مع شعيب عليه السلام بقوله تعالى: {لَقَدْ أَبْلَغْتُكُمْ رِسَالاَتِ رَبِّي وَنَصَحْتُ لَكُمْ}[4] أما مسألة القبول والرفض،

---

١ من الآية (٦٢) سورة الأعراف.

٢ من الآية (٦٨) سورة الأعراف.

٣ من الآية (٧٩) سورة الأعراف.

٤ من الآية (٩٣) سورة الأعراف.

الهداية أو خلافها فهي بيد المولى سبحانه ولم تعط لأحدٍ كما يقول عز من قائل: {إِنَّكَ لَا تَهْدِي مَنْ أَحْبَبْتَ وَلَكِنَّ اللَّهَ يَهْدِي مَن يَشَاء وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ}[1] ولكن بما أن الله خص نفسه بالهداية فقد أو جب علينا التبليغ والنصح مثلما أوجبه على رسوله عليه السلام نبي هذه الأمة ومن ذلك قوله سبحانه: {يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِن رَّبِّكَ}[2] ثم أوجب علينا السمع والطاعة لما جاء به الرسول عليه السلام في مواضع كثيرة ومنها قوله عز من قائل: {وَأَطِيعُواْ اللّهَ وَأَطِيعُواْ الرَّسُولَ وَاحْذَرُواْ فَإِن تَوَلَّيْتُمْ فَاعْلَمُواْ أَنَّمَا عَلَى رَسُولِنَا الْبَلاَغُ الْمُبِينُ}[3] أما أنت أخي قارئ هذا الكتاب خاصة الشباب من هواة تلك الألعاب فكل ما أرجوه منك أن تكون معول بناء وأن تقتدي بأنبياء الله عليهم السلام والصالحين من عباده وأن تقدم العون في رصد ما تلاحظه من مفاسد ومخالفات عقدية في تلك الألعاب وبيانه لذوي الاختصاص (سواء كانت هيئات أمر بمعروف ونهي عن منكر، أقسام الشرط، وزارة الإعلام، التحذير منه في مجالسك الخاصة والمحيطين بك، وأضعف الإيمان أن تنكره بقلبك) وقد

---

١ الآية (٥٦) سورة القصص.

٢ من الآية (٦٧) سورة المائدة.

٣ الآية (٩٢) سورة المائدة.

رأيت ما أثلج صدري في بعض المواقع المهتمة بالألعاب الإلكترونية من قيام مشرفيها والقائمين عليها بمنع نشر أي أخبار أو مقالات تتحدث عن بعض الألعاب المخالفة لشريعنا الإسلامية وهذا أمرٌ جيد وفيه تعاون على البر والتقوى ولعله يدخل في قول المولى عز وجل: {وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاء بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنكَرِ}[١] وإني على يقين أن شبابنا حين يستشعرون الغرض من هذا الكتاب وأنه ما وضع إلا لتحذير الآباء وأولياء الأمور من مخاطر بعض تلك الألعاب الإلكترونية وتنبيههم إلى أهمية مراقبة الأبناء ومعرفة نوعية الألعاب التي يقتنون، سوف يقومون بواجبهم بهذا الجانب خاصة ما يتعلق ببيان الخفايا والأسرار في بعض الألعاب التي تقود على مخالفات شرعية والتي لا يمكن لأولياء الأمور إدراكها فاللعبة كما تعلم أخي الشاب ليست كتاباً يمكن تصفحه ومعرفة محتواه بل إن بعض الألعاب ربما يصعب على بعض المختصين في الجهات الرقابية معرفة المفاسد التي به ما لم تتعاون أنت وأمثالك وتضع يديك في أيديهم وحين يمكن أن نقول بأن ثغرة الألعاب الإلكترونية التي قد نؤتى منها قد سدها مجموعة من الشباب الغيورين الذين لم يحل حبهم وعشقهم لتلك الأنشطة من

---

١ من الآية(٧١) سورة التوبة.

السعي لإصلاحها وبيان الغث والسمين منها وفرز النافع المفيد عن الضار الفاسد.

أما بالنسبة لهذا الكتاب فقد كتبته بعد سنوات من المراقبة والمتابعة والبحث والتدقيق ويعلم الله أني كنت أمضي الوقت الطويل في سبيل الوصول إلى المعلومة الصحيحة . حتى لو كانت صغيرة . وما يدعمها من دراسات وحقائق لا لشيء إلا لإثبات أن بعض تلك الألعاب لا تمثل خطراً على مجتمعنا المسلم فقط بل صارت خطراً يتهدد البشرية جمعاء وما أوردته من دراسات معظمها أجري في بلدان لا تدين بالإسلام إلا دليل على استشعار المختصين في تلك الأصقاع على فداحة الخطر الذي يشكله بعض تلك الألعاب خاصة إن استمر بعضنا في غفلته غير مدرك ولا أقول (غير مبالٍ) بالأضرار المتأتية من هذه الوسائل الترفيهية.

مقدمة

انتشرت في العقدين الأخيرين وسائل الترفيه بإشكالٍ مختلفة ومتنوعة فبعد أن كان التلفاز والمذياع هما وسيلتا الترفيه الحديثتين فقط بالإضافة إلى وسائل الترفيه البدائية التي كانت تمارسها الأجيال السابقة باستثناء ما يعرف بلعبة أتاري التي كانت النواة تقريباً لما يعرف اليوم بالألعاب الإلكترونية التي وصلت درجة شيوعها إلى أنك لن تجد منزلاً واحداً تقريباً في بلد مثل المملكة العربية لا يقتني أهلوه نوعاً من تلك الألعاب سواء كانت جهاز (بلايستيشن) playstation أو جهاز (بي إس بي) PSP[١] من شركة سوني اليابانية أو جهاز (إكس بوكس) Xbox من شركة مايكروسوفت الأمريكية أو جهاز (وي) Wii[٢] أو (دي إس) Nintendo DS[٣] من شركة نينتيندو التي تعود ملكيتها لعدة أشخاصٍ من بلدان مختلفة ومقرها الرئيسي اليابان. هذه الأجهزة وغيرها الكثير من الوسائل التي تدعم ممارسة تلك الألعاب كأجهزة الحاسب

---

١ PSP تعني بلاي ستيشن محمول Play Station Portable

٢ في الماضي كان اسم منصة اللعب هذه ريفيلوشن Revolution وفي عام ٢٠٠٦م قامت الشركة بتغيير الإسم إلى وي Wii بحجة أنه أسهل ويمكن نطقه في أي مكان في العالم وهو لا يرمز لأي شيء سوى لاثنين من اللاعبين (ii) يجلسان بجانب بعض ويلعبان.

٣ DS ترمز إلى جهاز المطوِر Developer's System

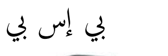
الآلي وأجهزة الهاتف الجوال بأنواعها المختلفة وحتى الأجهزة الحديثة التي تعد حالياً طفرة في عالم الحاسوب كالآي باد IPAD التي صارت تدعم تلك الألعاب، بمعنى أنه بغض النظر سواء كان لدى العائلة منصات اللعب أو ليس لديها فإن كل فردٍ من منها صار عرضة لتلك الألعاب وإن اختلفت درجات التأثير والسلبيات المتأتية منها إلا أنها تتضامن في قدرتها على إصابة مستخدميها بالإدمان خاصة المراهقين، واستنزاف الجيوب بشكلٍ كبير، بالإضافة إلى آثارها السلبية على الحالة الصحية والنفسية والاجتماعية لمستخدميها.







بلاي ستيشن ٢ بلاي ستيشن ٣ بي إس بي









وي دي إس نينتيندو إكس بوكس

ولإدراك خطورة وأهمية تلك الألعاب في نفس الوقت يجدر بنا أن نلقي نظرة ولو سريعة على مدى انتشارها في أنحاء العالم وحجم مبيعاتها، حيث أعلنت شركة مايكروسوفت أنها استطاعت بيع أكثر من (٤٠) مليون جهاز إكس بوكس في جميع أنحاء العالم حتى نهاية الربع الأول من عام ٢٠١٠م كما ارتفعت أرباحها للعام نفسه بنهاية شهر مارس إلى (١،٦٧) مليار دولار، وفي نفس الشهر أعلنت شركة سكوير إنكس الناشرة للعبة الخيال النهائي final fantasy أنها باعت أكثر من خمسة ملايين ونصف المليون نسخة في أنحاء العالم من الإصدار الثالث عشر لتلك اللعبة (final fantasy XIII) في ظرف أسبوع واحد فقط محققة أعلى مبيعات في تاريخ الألعاب الإلكترونية. أما سوني فقد باعت حوالي (٦٠) مليون جهاز من بلاي ستيشن٣ بنهاية الربع الأول من عام ٢٠١٠م، بينما تأتي منصة نينتيندو وي في المقدمة كأفضل المبيعات على الإطلاق حيث باعت أكثر من (٧٠) مليون جهاز بنهاية نفس الفترة في كافة أرجاء العالم. ومقابل هذه الأرقام الضخمة من المبيعات في عالم الألعاب الإلكترونية فإن هناك من يظن بأن نظيراتها في الحواسيب الآلية شارفت على الانقراض بسبب انتشار منصات اللعب وقوة الشركات الصانعة لها، إلا أن هذا الاعتقاد تدحضه الأرقام حيث

تشير الإحصائيات إلى أن إجمالي مبيعات الألعاب الخاصة بالحواسيب ارتفعت هي أيضاً لتصل إلى (١٣,١) مليار دولار بنهاية عام ٢٠٠٩م. وأنا حين أسوق هذ المعلومات فهو من قبيل الاستشهاد بحجم مبيعات تلك الأجهزة وتلهف الناس على اقتناءها[١].



ما تزال طفرة تلك الألعاب مستمرة وآخرها ما يسمى بمشروع ناتال من مايكروسوفت الذي سيمكن اللاعبين من التخلص من أجهزة التحكم والتفاعل مع الألعاب من خلال حركات أجسادهم، وهي بالمناسبة لن تكون تقنية موجهة للألعاب بل حتى للتحكم بقنوات التلفاز وتصفح الإنترنت وغيرها.

١ هذه الإحصائيات منقولة من عدة مصادر أجنبية متفرقة.

وبالنسبة لمبيعات الألعاب الإلكترونية في المملكة فتشير دراسة بعنوان مبيعات تجزئة الألعاب الإلكترونية في السعودية حتى ٢٠١٣م[١] إلى أن نسبة المبيعات ارتفعت بحدود ١٤% وتشكل مبيعات الأجهزة ومنصات اللعب من حجم المبيعات ما يصل إلى ٦٣٫٥% وترتفع نسبة الألعاب المقرصنة لتصل إلى ٩٠% من حجم السوق رغم الجهود التي تبذلها الجهات المعنية للحد من الاعتداء على الملكية الفكرية، وأنا حين اذكر تلك النسبة ليعلم القارئ الكريم حجم المشكلة وأهمية بذل الجهود للحد من القرصنة في سبيل ضبط وتقنين هذا الميدان. وينظر إلى السوق السعودي على أنه سوق قادم بقوة ولا أدل على ذلك من قيام أحد موزعي سوني في المملكة بافتتاح أول متجر متخصص بالبلايستيشن (عالم البلايستيشن) في شهر ذي القعدة ١٤٣٠هـ حضر افتتاحه نائب رئيس شركة سوني الأوروبية للحواسيب للتسويق و المبيعات روبيرت فيسر ورئيس سوني في الخليج السيد تيم ستوكس.

أما بالنسبة للأسباب التي تجعلني أكتب في هذا الموضوع فهي كثيرة ولكن من أبرزها وأكثرها إثارة لي أنه أثناء دراستي لوسائل التقنية المختلفة سواء الإنترنت، الهواتف الجوالة، الفضائيات، أو الألعاب الإلكترونية كنت أركز

---

١ نشر مقتطف من الدراسة بواسطة موقع www.businesswire.com بتاريخ ٧/٥/٢٠١٠م

على الجوانب الإيجابية والسلبية لكل وسيلة من حيث تأثيرها على الفكر والعقيدة والأعراف والتقاليد وقد توصلت إلى أن لكل وسيلة من الوسائل التقنية الأربع جوانب إيجابية وأخرى سلبية باستثناء الألعاب الإلكترونية حيث لم أعثر لها على إيجابية واحدة تخدم الفكر والعقيدة، بل إني وجدت أن لها جوانب سلبية كثيرة جداً ومتشعبة وهي أول ما سوف أتطرق إليه في هذا الكتاب؛ وذلك لأهميته ثم أتناول الموضوع الذي قد يؤرق بعض الأسر خاصة الأمهات والمتمثل في هل ابني مدمن لتلك الألعاب أو كيف اعرف عن كان ابني مدمناً أم لا!، وبعد ذلك سوف أتحدث عن الألعاب الإلكترونية التي يمكن ممارستها على الإنترنت، ثم أعرض لنماذج من تلك الألعاب وما يحويه بعضها من شرور ومفاسد تتنافى مع معتقدنا وأعرافنا وتقاليدنا، وأختم هذا الكتاب . بحول الله وتوفيقه . ببعض الحلول والتوصيات التي أرى أهمية الأخذ بها لتحويل هذه الوسيلة الترفيهية إلى وسيلة بناء وتشييد وليس تسلية وترفيه بريء بدلاً من أن تكون معول هدم للأسرة والمجتمع المسلم، وحتى لبقية المجتمعات البشرية الأخرى وهو ما سأوضحه في ثنايا هذا الكتاب إن شاء الله، راجياً منه العون والسداد وأن يكون ما كتبت خالصاً لوجهه الكريم إنه ولي ذلك والقادر عليه، وصلى الله وسلم وبارك على نبينا محمد أزكى

البرية وأتقاها وأجلها وأبرها، وعلى آله وزوجه وصحبه ومن تبعهم بإحسان على يوم الدين.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

قد يخفى على كثيرٍ من الأسر مع الأسف الشديد الأخطار الناتجة عن ممارسة أطفالهم لبعض الألعاب الإلكترونية وهذه الأخطار لا تتوقف على جريمة دون أخرى بل هي تمتد لتشمل كل الجرائم والأفعال المستهجنة في مختلف الأعراف والتقاليد البشرية، كما أن سلبياتها لا حصر ولا تتوقف على شكلٍ دون آخر بل تمتد أيضاً لتشمل كافة جوانب الحياة ولعلي هنا أذكر بعضاً منها محاولاً الإيجاز ما استطعت وما توفيقي إلا بالله:

١) مخاطر صحية تظهر على الممارس لتلك الألعاب: حيث أظهرت دراسة جديدة أن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعة يوميا يؤدى لزيادة خطر الإصابة بآلام الرسغ و الإصبع. وتضمنت الدراسة ١٧١ طفل تتراوح أعمارهم من ٧ إلي ١٢ عام. وأظهرت النتائج أن ٥٠٪ منهم يمارسون تلك الألعاب حوالي نصف ساعة يوميا أما ثلثهم فيستخدمونها لفترات تتراوح من ساعة إلى ساعتين يوميا[١]. ولعلنا هنا نتوقف على مسألة وقت الاستخدام الذي يعد مقبولاً جداً بالنسبة

---

١ دراسة أجراها مجموعة من العلماء بجامعة نيويورك الأمريكية، نقلاً عن موقع جامعة أم القرى http://uqu.edu.sa/amlbban/ar/69454

لتلك الفئة خاصة من يستخدمونه لمدة نصف ساعة ومع ذلك ما سلموا من بعض العلل الصحية وهذا أظنه يعود إلى وضعية الجلوس الخاطئة وهنا يجب على الآباء ملاحظة ذلك وتدريب أبنائهم على وضعيات جلوس صحية، أما بالنسبة لمن لديهم أعراض إدمان وهو ما سأتحدث عنه في والصفحات التالية من الكتاب والتي تبدأ من ثلاث ساعات ونصف يومياً وقد تمتد لتصل على ستة عشر ساعة يومياً فإن وضعية الجلوس ليس هي المشكلة بل يجب أخذ من لوحظت عليه تلك الأعراض إلى اقرب عيادة نفسية لمعالجته إن استعصى على الأبوين ضبطه وتقنين أوقات لعبه. كما أظهرت النتائج ارتباط ممارسة تلك الألعاب بالإصابة بآلام الرسغ و الإصبع و انه كلما طالت فترة الاستخدام كلما زاد الألم خصوصا بالنسبة لصغار السن. ويعتقد العلماء أن الأطفال الصغار أكثر عرضة لهذه الآلام لان عضلاتهم و أوتارهم مازالت في طور النمو[1]. كما أظهرت إحدى الدراسات التي أجريت من خلال تصوير أدمغة المراهقين بواسطة أشعة الرنين المغناطيسي MRI وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وأنماط من أنشطة محددة في دماغ الإنسان، حيث

---

١ دراسة أجراها مجموعة من العلماء بجامعة نيويورك الأمريكية دراسة أجراها مجموعة من العلماء بجامعة نيويورك الأمريكية. (مرجع سابق)

تفيد الدراسة بأن المراهقين الذين يتعرضون لمشاهد عنف لمدة ثلاثين دقيقة سواء كانت من خلال الألعاب الإلكترونية أو مشاهد تلفزيونية أو سينمائية، يحدث لديهم أنماط مختلفة من الأنشطة عن تلك التي تظهر لدى أقرانهم ممن لا يتعرضون لمشاهد العنف أو حتى يتعرضون لها ولكن بشكلٍ أقل، ويظهر هذا التفاوت في منطقة من الدماغ تسمى بريفرونتال كورتكس Prefrontal Cortex (وهي منطقة من الدماغ مسئولة عن ضبط النفس والمستوى الأعلى من التفكير) حيث ينخفض مستوى النشاط في هذه المنطقة بعد التعرض لمشاهد العنف، لدرجة شبيهة بمستوى النشاط في نفس المنطقة لدى المراهقين ممن لديهم سوابق في السلوك الإجرامي، وفي المقابل فإن منطقة أخرى من الدماغ تسمى أميغدالا Amygdala (وهي المنطقة التي تنشط أثناء شعور الإنسان بالتهديد أو الخوف) حيث اتضح زيادة في نشاطها عند مشاهدة المراهق أو ممارسته لألعاب العنف لمدة ثلاثين دقيقة، مقارنة بأقرانهم الذين لم يمارسوا أو يشاهدوا مناظر عنيفة[١]. كما تذكر إحدى الصحف البريطانية

١ دراسة علمية بعنوان (التعرض لمشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية يحدث على المدى القصير تغيرات في الدارات الكهربائية لمناطق من أدمغة المراهقين) قام بها يانغ وانغ Yang Wang وآخرين من المتخصصين في قسمي الأشعة والطب النفسي من كلية الطب في جامعة إنديانا في الولايات المتحدة الأمريكية ونشرت في شهر يناير٢٠٠٩م في

أن أحد المراهقين ويدعى لورينزو أماتو Lorenzo Amato قام والده بنقله بصورة عاجلة إلى مستشفى (ليس) في جنوبي إيطاليا بعد إصابته بما شخص مبدئياً على أنه جلطة دماغية تسببت في عدم قدرته على النطق أو إدراك ما يجري حوله، ثم اكتشف لاحقاً أن ما أصابه كان بسبب إمضائه فترة طويلة من ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويذكر والد الطفل بأن ابنه طلب منه فور مغادرته المستشفى أن يرمي جهاز البلايستيشن بعيداً حيث يشعر بحالة من الرغبة في التقيؤ بمجرد التفكير في اللعب كردة فعل عنيفة لما أصابه من أضرار وتلفيات في الدماغ[١]. وقد أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية ٧٠٠ طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص

دورية (تصوير الدماغ والسلوك) العلمية التي تنشر بواسطة سبرنغر للنشر الإعلامي والعلمي في نيويورك.

١ صحيفة ديلي تلغراف البريطانية نشر في عددها الصادر بتاريخ ٢٠٠٨/١١/٢٢م.

المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون ٥٪ من مجموع سكان أي دولة١.

٢) **تعويد الأطفال على العنف:** والميل إلى ممارسته واستخدامه كوسيلة أساسية للتعاطي مع أي مشكلة تواجه الممارس لتلك الألعاب، وتشير دراسة أمريكية٢ إلى أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف؛ تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر. وأظهرت نتائج البحث أن ذلك الضرر النفسي يمكن أن يصيب حتى الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل عارض. وترى الدراسة أن العنف في الألعاب التفاعلية ألعاب الكمبيوتر أكثر ضرراً من العنف الذي يعرضه التلفزيون. فقد وجد العلماء أن السلوك العدواني، والأفكار العدائية، وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدى البنين والبنات في أعقاب لعبهم ألعاباً عنيفة،

---

١ أنظر مقالة للأستاذة فاطمة سعد الدين في منتديات وزارة التربية ديسمبر ٢٠٠٨م
http://www.moeforum.net/vb1/showthread.php?t=229409

٢ دراسة قامت بها الدكتورة كارين ديل، المتخصصة في علم النفس بكلية لينوارراين، شمال كارولينا.

وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترة طويلة من الوقت يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها الأطفال.

وقد جاءت تلك الدراسة بعد مرور عام على حادثة إطلاق النار والقتل التي شهدتها مدرسة كولومباين الثانوية بولاية كلورادو Columbine High School، وراح ضحيتها ١٢ طالباً ومعلماً بالإضافة لجرح ٢٤ آخرين وهي المذبحة التي لفتت الانتباه بشكل كبير للعنف الذي تعج به الألعاب الإلكترونية، حين قام المراهقان ديلان كليبولد Dylan Klebold وإريك هاريس Eric Harris بإطلاق النار في مدرستهما الثانوية فأسقطا ١٢ قتيلاً من زملائهم بالإضافة لأحد المعلمين، وذلك قبل أن يقتلا نفسيهما. وفي تسجيل تركاه وراءهما، وصفا عملية القتل التي ارتكباها بأنها ستكون مثل لعبة الفيديو دوم Doom المحببة إلى قلبيهما[1]. ويقول أحد الأطباء النفسانيين ويدعى جيرالد بلوك: بأن مرتكبي جريمة القتل كليبولد **وهاريس كانا مولعين بألعاب الكترونية**

---

١ منقول بتصرف من مجلة المعرفة العدد ٦٦.

عنيفة مثل دوم وولفينشتاين Doom & Wolfenstein 3D والتي يمكن الحصول على نسخة منهما على الإنترنت ويشير أحد المختصين ويدعى جيرالد بلوك إلى أن الحماس والغضب الذي كان ينتابهما أثناء ممارسة تلك الألعاب العنيفة قاما بتفريغه على أرض الواقع[١].

وفي استطلاع أجرته إحدى الصحف السعودية اعترف خلالها ٩٦,٥% من المشاركين والمشاركات في التصويت، بقناعتهم الكاملة بأن الالعاب الالكترونية العنيفة التي يشترونها بأنفسهم طائعين لاطفالهم تمثل خطراً حقيقياً يتهدد اطفالهم، ورأت نفس النسبة ان هذه الالعاب الالكترونية العنيفة لها تأثير سلبي على سلوك الطفل والمراهق وتكرس فيه الميل نحو الجريمة والسلوك العنيف ما يعتبر في المحصلة النهائية تهديداً حقيقياً ليس على مستوى الأفراد وحسب ولكنه يتمدد ليطال المجتمع ككل٢. وفي تقرير أعده موقع دنيا الإلكتروني يشير فيه إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم

١ نقل الخبر والصورة الخاصة به من موقع ويكيبيديا النسخة الإنجليزية en.wikipedia.org

٢ استطلاع للرأي أجرته صحيفة عكاظ شمل ١٠١٦ مشارك من الجنسين نشرت نتائجه في عددها الصادر بتاريخ ١٤٢٨/١١/١هـ.

والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب. حيث يقول الدكتور كليفورد هيل المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر. وفي دراسة في كندا لثلاثين ألف من هذه الألعاب الإلكترونية تم رصد اثنين وعشرين ألفاً منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء. وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم. وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية

لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.[١]

١ انظر موقع دنيا الوطن الفلسطيني http://www.alwatanvoice.com/arabic/content-44332.html




هذه بعض من مشاهد الرعب التي يراها أطفالنا وهناك ما هو أشد من ذلك وليس من المناسب نشره في هذا الكتاب، وهذا ما يتعامل معه بعض أطفالنا ومراهقينا، وإن كانت تلك الصور مخيفة فعلاً فما بالكم حين يشاهدها الطفل بمفرده مع درجة عالية من الوضوح وأصوات مرعبة تدعم الصورة وقد تصل لأن تجعل الطفل يتسمر في مكانه دون حراك من شدة الخوف.




لا تكتفي بعض الألعاب بالقتل فقط بل تغرق في ذلك حين تفسح المجال لبطل اللعبة بتقطيع الخصم بأنواع مختلفة من الأسلحة وبطرق وأساليب متنوعة والصورة تغني عن الحديث، وقد يلاحظ المربون لدينا كثرة استخدام السكاكين والأسلحة الحادة من قبل بعض الطلبة الذين ربما يكون لتلك النوعية من الألعاب تأثيرٌ كبيرٌ في تصرفاتهم وقد تكون متابعة تلك الالعاب وما تحويه من مشاهد شبيه شارحاً ومفسراً لبعض السلوكيات المستحدثة التي تفشت في الآونة الأخيرة. ولدي صور لجرائم حقيقية (ناتجة عن محاكاة تلك المشاهد) اشد فضاعة من هذه الصور، حين يقوم بعض المراهقين بتطبيق نفس المشاهد في الصورة اليمنى، وأنا هنا لا أبالغ ولو كان المقام مناسب لنشرتها ولكن من باب احترام مشاعر القارئ الكريم اكتفي بالتنويه عنها.

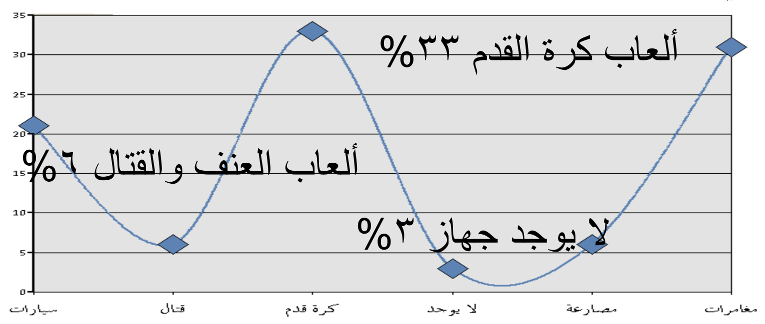


هذه مشاهد أيضاً يمارس من خلالها بطل اللعبة سرقة السيارات بعد قيامه بكسر الزجاج. وفي الصورة الأخرى القيادة المتهورة وعملية الدهس الظاهرة في الصورة دون أي مبالاة بحياة الآخرين.



التعدي على رجال الأمن من المشاهد المألوفة في بعض الألعاب الإلكترونية، وفي الصورة اليمني يقتل بطل اللعبة أحد رجال الأمن، بينما في الصورة الأخرى مشهد ينم عن عدم احترام للسلطات الرسمية يتم تطبيقه على أرض الواقع، وتعلمون أن مثل هذه المشاهد يستحيل أن تحدث قبل عقدين من الزمن أما مع الانفتاح وغفلة بعض أولياء الأمور وإدمان قلة من أبنائنا على مشاهد تكرس لديهم عدم احترام النظام فالنتيجة لابد ن تكون ما نراه.

ولكن ما يدعو للطمأنينة أن النسبة العظمى من أطفال ومراهقي المملكة أو دعني أقول في محافظة جدة حيث أجريت الدراسة ولعل ذلك يكون مؤشر على حال بقية المدن والمحافظات حيث لحظت وجود عزوف عن تلك الألعاب بالنسبة للأطفال والمراهقين كما يظهر من الرسم البياني التالي:



يظهر أن كرة القدم تحظى بالشعبية الأولى بين الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلاً بالنسبة للأطفال والمراهقين في المملكة وتحديداً في محافظة جدة (مع ملاحظة أن بعض المبحوثين يقيم هناك بشكلٍ مؤقت) حيث جاءت بالمرتبة الأولى ٣٣% فيما لا تحظى ألعاب القتال والعنف سوى على ٦% وهذا مؤشر جيد وإن كان لا يعني بالضرورة أن البقية التي تمثل ٩٤% لا تمارس ألعاب العنف والقتال، فقد يكون العكس ولكنها

ليست خياراً أولاً وهذا مهم يظهر لنا عدم إدمان الشريحة الكبرى من الأطفال والمراهقين على تلك النوعية من الالعاب العنيفة، ومن جهة ثانية قد نلاحظ أن ألعاب العنف تحتل مرتبة متأخرة في المملكة على الرغم من أنها تحقق مبيعات عالية جداً في جميع أنحاء العالم ومن ذلك ما أعلنته شركة مايكروسوفت حول لعبتها حروب هالو Halo Wars التي قام أكثر من مليوني مستخدم بتنزيلها من الإنترنت في الخمسة أيام الأولى من إطلاق اللعبة[١]، وهذا ربما يعزز مسألة أهمية التحقق من مستخدمي الألعاب الإلكترونية الذين تتجاوز أعمارهم الثامنة عشر، حيث أن دراستي هنا مسلطة على الأطفال والمراهقين بين إحدى عشر سنة وثمانية عشر سنة. ولعلي لا أغفل مؤشر أخر على أهمية مسالة الألعاب الإلكترونية وإمكانية إحداثها تغييرات جذرية في مجتمعاتنا وثقافتنا وحتى معتقدنا، حيث تلاحظ الدراسة أن ٣% فقط ممن شملهم البحث ليس لديهم جهاز ألعاب الكترونية.

ويذكر الدكتور أحمد المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة: بأن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ بسبب

---

١ انظر الرابط التالي: http://en.wikipedia.org/wiki/Halo_wars

احتوائها على مشاهد عنف لا تنفك عن عقل الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف١.

وكشفت دراسة ألمانية نشرتها دورية جيو فيسن الشهرية أن ألعاب العنف الإلكترونية هي أكبر عامل لانجراف الشباب نحو الجريمة، ورغم أن الباحثين وجدوا تأثيرا كبيرا للفقر وسوء التربية وسوء العلاقة بين الأبناء والآباء والوسط السيئ على فرص الانجراف للعنف فإنهم رصدوا أهمية أكبر لألعاب العنف على الكمبيوتر واكتشفوا أن خطورة هذه الألعاب تفوق مشاهدة أفلام العنف والرعب في التلفزيون، وأنها تمثل السبب الأكبر لارتكاب الجنح الصغيرة مثل ضرب الآخرين والتخريب والسخرية من الأقران والسطو على ماكينة البيع الآلي في الشوارع[٢].

والمخيف حقاً أن مشاهد العنف لا تقف عند حد فمنتجو تلك الألعاب لا يكتفون بتقديم مشاهد الدماء فقط للأطفال ولا بالرؤوس البشرية وهي تتساقط من الأجساد بل يغرقون أكثر في هذا المستنقع حين يقدمون مشاهد لصراع بين رجلين ينتهي بسحب قلب الخصم من أحشائه ورفعه

---

١ موقع مفكرة الإسلام http://www.islammemo.cc/2005/03/14/4130.html

٢ انظر مجلة الاتصالات والعالم الرقمي بتاريخ ١٤٢٩/٦/٤هـ العدد ٢٥٩.

في الهواء وهو ينبض، إعلانا للنصر، وأخرى تنتهي بسحب النخاع الشوكي مع جمجمة الخصم.

٣) **العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية:** بحيث يصير الشاب أو المراهق أسيراً لتلك الألعاب لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت البيئة الأكثر قدرة على احتوائه أو من الممكن أن أقول البيئة الوحيدة التي يرى مدمن الألعاب الإلكترونية أنها قادرة على فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقاته، وبهذا الخصوص يذكر الدكتور منصور بن عسكر، استاذ علم الاجتماع: بأن الدراسات والأبحاث تخلص إلى أن الألعاب الإلكترونية أحدثت لدى الشباب ولعاً وإعجاباً بشخصيات خيالية اضطرتهم لأن يحملوا صورهم في ملابسم وأن يعلقواها في غرف النوم وهذا قاد إلى إحداث مصطلحاً جديداً اطلق عليه بعض الباحثين (ثقافة الغرفة) ويقصد به أن غرف النوم لدى الشباب اصبحت تحمل معاني ثقافية غير ما اعتاد عليها آباؤهم وأمهاتهم حيث توجد في الغرف أشكال وصور لرموز خيالية أو حقيقية من بلاد شتى من اليابان وأوروبا وأمريكا وغيرهم تتجمع هذه الصور في غرفة واحدة فيصبح ويمسي الأبناء على مشاهدة صور هؤلاء الرموز فيضطرهم لتقمص حركات وهيئة هذه

الرموز١. كما أشارت دراسة قام بها الطبيب النفساني ديفد غرينفيلد شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الإلكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم، ولا يعود الواحد منهم واعياً بالزمان أو بالمكان، حيث يصبح جزءاً من عالم اللعبة، بل ويشعر أنه يجسد شخصية خارقة غير موجوده على أرض الواقع وهذا مؤشر خطير٢.

٤) تأثيرها السلبي على حياة الشخص العملية والدراسية: بحيث ينهمك بعض ممارسي الألعاب الإلكترونية ومدمني وسائل التقنية بشكل عام سواء الإنترنت وحتى الهواتف الجوالة كالبلاك بيري وأيضاً القنوات الفضائية، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل إن بعضهم قد يشعر بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتراب إيقاف ممارسته لتلك الوسيلة التقنية، وبالمقابل فإنه يشعر

١ من تقرير صحفي لسلمان السلمان نشرته صحيفة الرياض بعنوان ١٥٠١٩ الألعاب الإلكترونية تنتج "ثقافة الغرفة" لدى الأحداث في عددها ١٣٢١٢شارك في الإجابة على تساؤلات المحرر الدكتور منصور بن عبد الرحمن بن عسكر أستاذ علم الاجتماع المساعد بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

٢ استطلاع للراي قام به الدكتور ديفد غرينفيلد David Greenfield مؤسس مركز إدمان الإنترنت والتقنية في وست هارتفورد (الولايات المتحدة) شمل ثمانية عشر ألف شخص اتضح أن ما نسبته (٥,٩%) يعانون من أعراض الإدمان.

بنوع من النشوة حين يدخل المنزل أو يستيقظ من النوم ويعلم أنه لن يكون هناك ما يشغله عن ممارسة هوايته المفضلة، وسيشعر بنوع من العصبية إن حاول أحدهم تكليفه بأي شيء أثناء فترة الممارسة وقد يصل هذا لحد تأخره عن عمله أو تغيبه أحياناً بالإضافة إلى إهمال واجباته المدرسة أو التأخر في النوم لدرجة لا تمكنه من استيعاب ما يقال أثناء بقاءه في الفصل. وحسب الدراسة التي أعدها البروفيسور فيرنر هوبف الباحث في علم النفس والتي شملت ٦٥٣ تلميذاً، فإن مشاهدة المواد الإلكترونية المتعلقة بالعنف تؤثر سلباً على درجات هؤلاء التلاميذ في اللغة الألمانية واللغة الإنجليزية. ويذكر هوبف إلى أن دراسة أمريكية أخرى مشابهة أعدها البروفيسور سور كريج أندرسون بجامعة ولاية أيوا عام ٢٠٠٧م أكدت النتيجة التي توصلت إليها هذه الدراسة[١].

٥) عدم إدراك الآباء بشكلٍ خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله بعض تلك الالعاب من سلبيات: وما يفاقم المشكلة أن الآباء هم من يشتري تلك الألعاب أو يمنحون الأموال لشرائها، والأكثر إيلاماً أن الأب والأم حين يرون أبنائهم يمضون الساعات الطوال في غرفهم

---

١ انظر مجلة الاتصالات والعالم الرقمي بتاريخ ١٤٢٩/٦/٤هـ (مرجع سابق)

متسمرين أمام تلك الألعاب يخالجهم شعور بالسعادة ربما تجاوز شعور بعض الآباء ممن تفوق أبنائهم نهاية السنة الدراسية فهم . وبسبب قلة الوعي . يظنون أن ابنهم أمام أنظارهم وبعيداً عن أصدقاء السوء، وما علموا أنه لو خرج (البعض منهم) إلى الشارع وغاب عن الأنظار مع أبناء الجيران لربما كان أكثر أماناً وأقل ضرراً من الجلوس أمام تلك الألعاب وما في (بعضها) من شرور ومفاسد (وأنا هنا لا أعمم) في حال كان هناك إدراك وحسن تربية نتج عنه شعور بالمسئولية وفوق ذلك كله توفيق وهداية من الباري عز وجل، كما أن الابن أو البنت حين يكون بمفرده في الغرفة فهو ليس بالضرورة سالماً من الأقران فالأنواع الحديثة من منصات اللعب سواء (الإكس بوكس) أو (البلايستيشن) أو (الوي) وحتى (الدي سي) و(البي إس بي) كلها تتيح لمقتنيها الدخول على الإنترنت والتواصل مع لاعبين آخرين من مختلف أقطار العالم والحديث معهم دون حسيبٍ أو رقيب وسوف يأتي الحديث عن ذلك في جزءٍ لاحق من الكتابة حين اتكلم عن الألعاب الإلكترونية على الإنترنت. ويذكر الدكتور فهد الخريجي[1]: بأن المشكلة في هذا النوع من الترفيه أو كما يسميه (الإرهاب) أنه يكمن في منازلنا دون أن نشعر به، ويعبث بعقول أطفالنا، وهو

١ الدكتور فهد بن عبدالعزيز الخريجي، رئيس قسم الإعلام في جامعة الملك سعود المتخصص.

كذلك أسلوب يقوم على التربية طويلة المدى للناشئة دون وعي الوالدين أو السلطات الأمنية.

وما يؤسف له أن كثيراً من أولياء الأمور خاصة الأبوين لا يعلمون نوعية الألعاب التي يفضلها أبنائهم خاصة المراهقين منهم وهذا ما "تظهره" (كمؤشر) دراسة ميدانية أجريتها في محافظة جدة شملت مئة أسرة كل واحدة منها تتألف من أحد الوالدين وأحد الأبناء أو البنات ممن يدرسون في إحدى المرحلتين المتوسطة أو الثانوية حيث كان لدي استبانة موجهة إلى (الابن/البنت) وأخرى شبيهة بها موجهة إلى (الأب/الأم) بحيث كنت أخذ كل واحدٍ منهما على حدة وأطلب منه تعبئة الاستبانة التي كانت أسئلتها تطرح بنظام المقابلة أيضاً بحيث أحصل على الإجابة الدقيقة وأضمن في نفس الوقت أن الوالد لا يمكنه معرفة إجابات ابنه أو الاستفادة منها.

وقد جاءت النتائج مثلما كنت متوقعاً حيث اتضح أن معظم الآباء والأمهات لا يعرفون الكثير عن أبنائهم ولا عن ما يفعلون داخل منازلهم فلا نوعية القنوات التلفزيونية التي يشاهدها الأبناء معلومة لكثيرٍ من الآباء ولا مواقع الإنترنت التي يتم تصفحها ونفس الشيء ينطبق على الهواتف الجوالة والألعاب الإلكترونية أما أكثر ما أسفت له فهو ما يتعلق

بالإجابة على السؤال الثامن الموجه إلى الآباء المتعلق: بهل هناك قنوات موجهة للأطفال تهدف إلى التأثير سلباً على قيمهم وثقافتهم الإسلامية والعربية، حيث جاءت النتائج كما يلي:

حيث يرى ٥٣% من الآباء (أب، أم) ممن يشاهد أبنائهم قناة الإم بي سي الثالثة (الموجة للأطفال والمراهقين) والتي تستأثر بـ ٧٢% من الأطفال والمراهقين محل البحث، أنهم شاهدوا أو سمعوا عن ما يدل على خطر تلك القناة على القيم الإسلامية والعربية وهو ما يمثل ٣٣% من المبحوثين بينما يرى ١٨% منهم عدم وجود قنوات تشكل خطراً على القيم الإسلامية وهو ما يمثل ١١% من المبحوثين مقابل ٢٩% منهم قالوا بأنهم لا يعلمون أو غير متأكدين من وجود الخطر ومع ذلك فإم بي سي الثالثة هي القناة المفضلة لأبنائهم وهو ما يمثل ١٨% من المبحوثين، علماً أن نسبة من يشاهدون قناة الإم بي سي الثالثة تصل إلى ٧٢% من المبحوثين، وبالمقابل فإن نسبة الآباء ممن يرون خطر الإم بي سي على القيم الإسلامية لأطفالهم تشكل ٤٩% من إجمالي المبحوثين.

٦) الأنانية والذاتية المفرطة: وهي واحدة أراها من أسوأ سلبيات الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية بحيث يمكن للممارس أن يفعل أي شيء في سبيل الحصول على ما يريد خاصة فيما يتعلق بإشباع رغباته في

ممارسة اللعب أو الحصول على نوع محدد من الألعاب خاصة تلك التي يمارسها مع أقرانه خارج المنزل، وقد يصل به الأمر إلى استخدام العنف من أجل الحصول على ما يريد وحتى لو أدى ذلك العنف إلى إراقة الدماء وإزهاق الأرواح أحياناً بغض النظر عن الضحية كما حصل مع أحد المراهقين ويدعى دانيال بترك Daniel Petric والذي يبلغ من العمر ١٧ عاماً، حيث كان غاضباً جداً بسبب عدم سماح والده له باللعب بلعبه Halo3 وهي لعبة مليئة بالعنف والدماء حسب تصنيف موقع (ESRB) وحين اشتراها دون رضا والديه قام والده بأخذها منه عنوة وإخفائها في خزانة موضوعة في غرفة النوم، إلا أن بترك سرق مفتاح الخزنة وأخذ شريط اللعبة وعثر بجانبها على مسدس والده من نوع (٩م)، ويروي والده مارك ما حدث فيقول: كنت أنا ووالدته في الغرفة ودخل علينا دانيال الذي كان يبلغ من العمر ذلك الوقت ١٦ عاماً وقال : لدي مفاجئه لكم، هل لكم أن تغمضوا أعينكم. يقول مارك أنه توقع أن تكون مفاجئه سارة لهم، والشيء الذي أتذكره أنه قام بإطلاق النار نحوي وبالتحديد على رأسي، ثم أطلق النار على والدته سوزان ٤٣ سنه التي ماتت فوراً، ثم قام دانيال بوضع المسدس في يدي وقال : يا أبي ، هاهي مسدسك، خذها . ويبكي مارك ويروي عن كيف أنه تمكن من البقاء

حياً ويقول : جاءت ابنتي وزوجها إلى المنزل لمشاهده إحدى المباريات الرياضية، وقد سمعت ابني يخبرهم بعدم الدخول بقوله: لا يمكنكم الدخول لأن أمي وأبي لديهم خلاف كبير فيما بينهم.



والد بترك أثناء إدلاءه بشهادته في المحكمة، ثم مطالبته بتخفيف الحكم بالسجن (٢٣) عاماً الصادر بحق ابنه، بحجة أن حياة ابنه بعد السجن ستكون أفضل، فهل ينتظر بعضنا أن يصير أحد أبنائه في مثل ذاك الموقف لا سمح الله، إذاً فكل ما علينا مزيداً من المراقبة والضبط والتقنين.

ويقول القاضي جيمس بيرغ المعين للنظر في القضية بأن هوس بترك بتلك اللعبة ربما حال بينه وبين أن يتصور أو أن يستشعر ما يقوم به، وفي نفس

الوقت رفض التماس محامي الدفاع باعتبار حالة موكلة نوع من الجنون، على الرغم من يقين القاضي بأن الجاني لا يدرك أن عملية القتل تلك سوف تقضي على حياة والديه للأبد. كما يشير المحامي جيمس كيرسي بأن باترك بعد ارتكابه الجريمة لم يأخذ معه أي شيء سوى شريط لعبة هالو ٣ الذي كان السبب في حدوث جريمة القتل[١]. ويجدر بنا هنا أن نتوقف لنرى حجم الفكر الإجرامي ومدى تغلغله في عقل ذلك الصبي الذي لم يتجاوز السادسة عشر من عمره ومع ذلك قام بمجموعة من الأفعال الإجرامية

١. قتل أبويه.

٢. محاولة إيهام المحققين بأن الحادثة انتحار وليست قتل.

٣. رباطة الجأش وبرود الأعصاب حين تحدث مع شقيقته وطلب منها عدم الدخول بحجة وجود خلاف بين والديه.

٤. الأنانية المفرطة وهي مدار حديثي هنا حيث لم يفكر ذلك المراهق سوى بنفسه وفي كيفية تحقيق ما يريد بغض النظر عن الوسيلة لتحقيق ذلك ولا النتائج المترتبة على فعلته.

---

١ هذه الحادثة وقعت في بلدة برايتون في ولاية أوهايو الأمريكية نشرتها موقع كليفلاند بتاريخ ٢٠٠٨/١٢/١٥م

ومن المهم أن أشدد هنا وأعيد أمراً أراه في غاية الأهمية ولا مانع من تكراره من باب التأكيد عليه وتحليل شخصي مني، حيث يظهر لي أن ممارسة تلك الألعاب بشكل يومي وإدمانها وربما كان ذلك منذ سنوات مبكرة أيضا أوصل هذا المراهق إلى مرحلة تقمص شخصية أحد أبطال تلك الألعاب ومارس ما كان يشاهده طوال تلك الفترة من عمليات قتل وإراقة للدماء، والأخطر من ذلك كله أنه استطاع أن يعيش نفس المشاعر التي كان يعيشها أثناء عمليات القتل حيث خطط بهدوء وتفنن في عملية القتل وحتى حين كان يشاهد أبويه يغرقان بدمائهما لم يؤثر فيه كل ذلك بل كان يفكر في الكيفية التي تعينه على تبرئة ساحته. وإن كان هذا يحدث لمثل هذا الشاب وغيره كثير فكيف لا نأخذ بعين الاعتبار مسألة أن أبنائنا ممن يمارسون تلك الألعاب بلا رقيب ولا حسيب قد ينزلقون في نفس المنزلق أو على الأقل قد يتبنون العنف كوسيلة رئيسية في حل مشاكلهم وتصفية حساباتهم مع أقرانهم سواء في المنزل أو المدرسة أو الحي، والأسوأ من ذلك أن هؤلاء الشباب ربما رأوا في الشخصيات التي تبنت سياسة العنف واتخذت من الإرهاب وسيلة لإسماع نعيقها أبطالاً يستحقون أن يحتذى بهم وبالتأكيد أن المنتمين للفئات الضالة لن يتورعوا ولن يترددوا لحظة عن تجنيد أولئك الأغرار واستخدامهم كوقود في

عملياتهم الإرهابية. وحتى لو سلمنا وقلنا بأن كل هذا الكلام مبالغ به على الرغم من أنه مستند على حقائق وشواهد مثبتة فإني على يقين بأن الفئات الضالة ستنتفع من أولئك المراهقين الممارسين لألعاب الفيديو العنيفة على الأقل بكسب تعاطفهم ومعاداة كل من يسعى إلى محاربتهم ومكافحة إرهابهم وبالطبع على رأس أولئك ولاة الأمر، والعلماء الربانيين، ورجال الأمن، وحتى أولئك المخلصين من منسوبي الجامعات والسلك التعليمي الذين أمضوا الساعات في البحث والتوعية من خطر تلك الفئة الباغية.

٧) تعليم الناشئة احتقار الأعراف والتقاليد والأنظمة ومن يمثلها:

فكل ما يأمر به الدين ويحث عليه لابد أن تجد في تلك الالعاب ما يخلفه بدءاً من السرقة والقتل والتفحيط ومعاقرة المسكر كل تلك يتعلمها بعض أبنائها ويتعاطون معها على أنها إيجابيات في اللعبة وتكسب لفعلها النقاط بل إن بعض تلك الألعاب لا تكتفي بذلك بل تدرب ممارسيها ومعظمهم من الأطفال والمراهقين على الكيفية التي من خلالها يصبح مروجاً للمخدرات والخمور أو أهلاً لأن يدير محل قوادة (اكرمكم الله) ولكنها الحقيقة ومخالفة المعتقد والأعراف والتقاليد وانتهاك حرمتها لم تكون هاجسنا واحدنا بل إنها أهمت آخرين ينتمون لثقافات مختلفة عنا

ولا تبالي بمسائل وأمور دينية نراها أساسية ومع ذلك حين لاحظ المختصون لديهم ما تشتمل عليه تلك الألعاب انشغلوا بمتابعتها وبيان ما تخفيه من مفاسد قبل أن تفتك بالمجتمع بأسره وكما قلت فخطرها وضررها ليس حكراً على الدين فقط، وهذا الدكتور سال سيفر يذكر (على سبيل المثال فقط): أن لعبة (first shooter) الأكثر قتلاً أو السفاح رقم واحد تزيد رصيد اللاعب من النقاط كلما تزايد عدد قتلاه؛ وهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع. فالطفل في هذه اللعبة يشارك في العنف بالقتل والضرب والتخريب والسحق والخطف ونحو ذلك، وربما كان ذلك بمسدس في يده فتكون بمثابة تدريب شخصي فردي له[١]. كيف بالله تظنون أو ترجون في طفلٍ أمضى ليس ساعات ولا أيام، بل سنين من عمره يتدرب كل يوم (وبإخلاص) على مثل تلك القيم وكيف ستكون المخرجات، وأذكر أنني قرأت في شهر ربيع الثاني من عام ١٤٣١هـ خبراً حول جريمة اعتداء بالسكاكين على أحد المراهقين من قبل خمسة من رفاقه في إحدى محافظات المملكة ومن يقرأ الحادثة لا يمكن له أن يفسرها إلا حين يربط بينها وبين ألعاب العنف الموجودة في بعض الألعاب الإلكترونية فهي تشتمل على جميع العناصر

---

١ د. سال سيفر، كيف تكون قدوة حسنة لأبنائك، ترجمته إلى العربية ونشرته مكتبة جرير.

التي عادة ما تتوفر في جرائم المراهقين التي تشربوا العنف من تلك الألعاب فالتخطيط والتربص بالضحية، ثم إنهم اعتدوا عليه بالسكاكين وكل واحدٍ منهم نال منه وهذا دليل على أمرين الأول البرود واللامبالاة باستعطاف الضحية واستجدائه ولا الخوف والتقهقر حين شاهدوا الدماء، والأمر الأخر وجود الرغبة لدى أولئك المراهقين الجناة في تجريب وممارسة ما تعلموه وما كان يقوم به الأبطال في تلك الألعاب وتجريبه على أرض الواقع وهذه فرصة بالنسبة للمراهق لا يريد أن يفوتها غير مبالٍ أن طعنته للضحية قد تودي بحياته كما أنه لا يلتفت إلى ما تعلمه من في المدرسة والبيت والمسجد من حرمة دم المسلم وأهمية التواد والتراحم بين المسلمين؛ فتلك الألعاب وإدمانها نسفت جميع القيم السابقة.

كما أن اللامبالاة والاحتقار والازدراء وغيرها ممن في حكمها من المفردات لا تتوقف على الأنظمة والقوانين والأعراف والمعتقد بل تتجاوزه إلى الأشخاص والرموز ومن يمثلون السلطة، فمثلما تحتقرهم بعض تلك الألعاب فإن الممارس أو المدمن يتشرب هذا النهج ويسعى لتطبيقه على أرض الواقع، ويكفي أن نقول بأن تلك الألعاب تحرض الشباب والمراهقين وحتى الأطفال على استخدام العنف وقتل رجال الأمن حيث تقدم بعض الألعاب الإلكترونية دروساً مجانية في كيفية قتلهم أو

اختطافهم بالإضافة إلى الاعتداء عليهم والاستيلاء على سياراتهم. ويذكر الدكتور الخريجي أنه سأل بعض الأطفال عن أهم ما في بعض الألعاب فقالوا أحسن شيء أن تعذب الشرطي، وهنا يتعلم الأطفال كيفية قتل رجال الشرطة والاستهانة بهم، وضربهم ضرباً مبرحاً حتى القتل بالعصا أو بالرفس واللكم، إضافة إلى التدرب على الاغتيال بأشكاله كافة حتى للعجائز والأطفال والأبرياء.

٨) عدم إدراك وسائل الرقابة المختلفة ما تمثله بعض تلك الألعاب المختلفة من أخطار على الفرد والمجتمع: فعلى الرغم من قيام جهاتنا المختصة بوضع ضوابط وأنظمة صارمة لكثيرٍ من الوسائل الإعلامية ومنعها نشر ما يخل بالآداب ويخدش الحياء وما يتعرض مع تعاليم ديننا الحنيف (إلى حدٍ لا بأس به) وبذلها جهوداً مضنية في سبيل تصفية مواقع الإنترنت وحجب غير المتوافق مع أنظمة البلد المستندة أساساً على الشرع الإسلامي المطهر، إلا أن ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية وما يمثله بعضها من خطرٍ لما تحويه من مفاسد ما يزال بعد لم يأخذ النصيب الكافي على الرغم من مرور سنوات ليست بالقصيرة على تفشي سلوكيات بين شبابنا تأتى بعضها أو كثيرٌ منها بسبب انتشار تلك الألعاب، والمتابع سيجد أن هناك نوعية من الألعاب تصنف عالمياً على أنها غير مناسبة إلا لفئات

البالغين لما تشتمل عليه من مشاهد تفسخ وانحلال وتعاطي مخدرات ومعاقرة للخمور وغيرها ومع ذلك فهي تباع دون حسيب أو رقيب بل إن بعض العمالة الآسيويين ممن امتهنوا تلك التجارة واستأثروا بها يخافون حين يدخل محلاتهم الأب أو كبير السن بصحبة أطفاله أو بدونهم ويتوجسون من دخوله ولا يمكن أن يبيعوه بعض الألعاب التي يبيعونها على زبائنهم من المراهقين والأطفال بأسعار زهيدة وقد قمت بالتجربة بنفسي حيث حصرت أسماء عشر ألعاب من تلك العنيفة أو المخلة بالأدب والداعية إلى ما يخالف أعراف وتقاليد المجتمع وحين ذهبت إلى أحد المحلات بالقرب من منزلي لم أحصل عليها ولكن حين أرسلت ابني عبد العزيز وكان إذ ذاك يبلغ من العمر (١٥ سنة) جاء بها جميعا بل واشترى نسخة حديثة جداً لإحدى الألعاب العنيفة تسمى (غراند ثيفت أوتو GTA) لم تكن قد نزلت في معظم أنحاء العالم.

وكما أنه ولضعف الرقابة فإن معظم تلك العمالة لا تتورع عن بيع تلك الألعاب المصنفة على أنها للبالغين مثلاً على أطفال لا تتجاوز أعمارهم عشر وثمان سنوات

٩) إصابة الممارسين بنوع من الخوف والهلع أثناء ممارسة اللعب ينعكس على حياتهم الاجتماعية: ولن استشهد حول ذلك بأحد سوى

بقول بعضٍ ممن مارسوا تلك الألعاب وتعايشوا مع تلك المشاعر، فبعد أن أسهبت في حديثي حول هذه الألعاب مستشهداً بأقوال بعض المختصين، لعلي أسوق مقتطفات من حديث أحد مدمني تلك الألعاب يحكي من خلاله (وبتصرف مني) مشاعره أثناء ممارسة اللعب حيث يذكر عن إحدى الألعاب: بأنها جعلت أحاسيسه تغرق تماماً معها، ويحذر بأنه على الرغم من روعة قصة اللعبة إلا أنه عند تعمقك في اللعبة ستصاب بنوع من الارتياب حول كل ما يحيط بك، والأشد من ذلك كله أن أحداث اللعبة تدور في مكان لا يمكن أن تسير فيه خطوتين وحيدا. وحول لعبة أخرى يقول: بالنسبة للكثيرين، فإن بعض الألعاب مجرد مشاهد مخيفة، تنساها فور انتهاء اللعبة، يخفق قلبك بسرعة لمدة قصيرة ثم يعود لحالته الطبيعة العادية، وهذا لا ينطبق على هذه اللعبة، فالطريقة التي تعتمدها في العبث بعقولنا وأحاسيسنا داخل اللعبة وخارجها تجعلك تقيس مدى ضعف القلب البشري؛ فالمطورون تعمدوا وضعنا وسط بيئة لا يمكن أن تصبح أكثر فوضوية مما هي عليه من التأثيرات الصوتية المرعبة، التي تشمل أصوات وقع الأقدام وصراخ الأطفال المرعب، وطريقة الإخراج، كلها عوامل ستجعلك تنسى نفسك، وتتسبب في شلل مؤقت ليديك، بحيث أنه في بعض الأحيان، ستخشى لمس جهاز التحكم، ولن

تستطيع فعل شيء أثناء هجوم أحد الأعداء عليك، كل هذه الأشياء سببت لي شيئاً من الجنون، حتى أنه في بعض الأحيان شككت أن من يقاتلني في اللعبة حي بالفعل و حاولت قتله في مرات أخرى. ويصف مشاعره لحظة ممارسة اللعب العنيف والمرعب فيقول: لقد جربت هذا الموقف واعرف ما هي الحال عليه، نبضات قلبك ترتفع إلى حد أنك ستسمع قلبك ينبض في أذنك، وكلما تريد فعله هو مغادرة المكان بأسرع ما يمكنك؛ فبعض الألعاب لا يمكنك أن تلعبها وحدك في غرفة مظلمة[١].

ما أوردته في الفقرة السابقة ما هو سوى نزر يسير من تجارب كثيرٍ من أبنائنا الذين أدمنوا تلك الألعاب، وإن كان وقع تلك الألعاب بهذه الدرجة من القوة والتأثير على شخص يبدو من حديثه ومنطقه أنه ربما يكون قد بلغ من العمر مراحل متقدمة تجاوز معها سني المراهقة، فكيف يكون الحال بالنسبة لمن هم أصغر سناً وأقل نضجاً من الأطفال والمراهقين، فالأكيد أن تلك الألعاب تفعل أفاعيلها بأولئك الشباب وما نلاحظه من تصرفاتهم وما يرويه بعض المختصين وذوي العيادات النفسية خير برهان على فداحة المخاطر المتأتية من تلك الألعاب.

---

[١] انظر الرابط التالي: http://www.5reeef.com/vb/t12974.html

هل ابني مدمنٌ لتلك الألعاب الإلكترونية؟

يعتقد كثيرٌ من الآباء وأولياء الأمور بصفة عامة حين يرون أبنائهم مستغرقين في تلك الألعاب أن ذلك أمرٌ جيدٌ لا محالة، وربما ظن الحريص منهم أن انهماكه بتلك الألعاب أهون من خروجه إلى الشارع وقضاءه الساعات الطوال خارج المنزل.

وما علم أولئك الآباء أن الشارع قد يكون أحياناً اقل ضرراً من تلك الألعاب التي يتسمر أمامها الأبناء لدرجة ينسون معها أنفسهم ويمضون الساعات الطوال لا يتزحزحون من أماكنهم سوى للذهاب لدورة المياه ثم يعودون أما بعض صغار السن فربما يماطل حتى في قضاء حاجته ويسوف وقد لا يترك اللعبة إلا حين يشعر بتبلل ملابسه وهذه حقيقة لا مبالغة فيها ومن أراد التجربة ما عليه سوى ملاحظة أطفاله إن كانوا ممن يعشقون تلك الألعاب وقد تناقلت وكالات الأنباء قبل مدة خبراً يتعلق بوفاة شاب كوري يبلغ من العمر ٣١ عاماً بعد أن أمضى إحدى وثلاثين ساعة متصلة كان خلالها يمارس الألعاب الالكترونية ويذكر الخبر

أن تلك الحالة ليست الأولى في كوريا بل سبقتها حالة شبيهة في غضون ستة أشهر[1].

ولهذا السبب وغيره ربما قد يتبادر سؤال لدى الأب أو الأم حول ما إذا كان أياً من الأبناء مدمناً أم لا! وللإجابة على هذا السؤال لعلي أشير إلى إحدى الدراسات الألمانية التي حذرت من أن إدمان اللعب على أجهزة الحاسب الآلي لا يقل خطورة عن إدمان الخمر، خاصة وأن سلوكيات مدمني الخمر تتشابه كثيراً مع الأعراض المرضية لمدمني اللعب على أجهزة الحاسب الآلي، وتذكر الدراسة إلى أن من تتحقق فيه ثلاثة من المعايير الستة التي حددتها منظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان يعتبر مدمناً، وتتمثل المعايير الستة في:

أ) عدم القدرة على كبح الرغبة في الشيء.

ب) فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي (اللعب).

ج) زيادة الجرعة (زيادة ساعات اللعب).

د) ظواهر الإحساس بالحرمان.

هـ) إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.

و) عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة[1].

---

[1] نقلت الخبر مجموعة من وكالات الأنباء العالمية منها وكالة أنباء الشرق الأوسط (أ ش أ).

ويمكن أن نحدد هنا مجموعة من السمات التي تظهر من خلال سلوك الطفل أو المراهق الذي يمارس الألعاب الإلكترونية والتي ويمكن من خلالها معرفة ما إذا كان الممارس لتلك الألعاب مدمناً من عدمه:

١)الرغبة والميل الشديد لتجربة ما يراه وما يمارسه في تلك الألعاب:

خاصة ألعاب العنف والمصارعة فتجد الطفل ميّال إلى التحرش بإخوته في المنزل والاعتداء عليهم ونفس الحال في المدرسة، واذكر أنني في إحدى المناسبات غير الرسمية خرجت مع مجموعة من الزملاء إلى إحدى الاستراحات القريبة من مدينة الرياض وصادف حضور أحد الزملاء ومعه إثنين من أبناءه المراهقين الذين لم يتجاوزا الخامسة عشر إلا أنهما لم يتوقفا عن المشاجرة طوال الوقت، فسالت الأب هل يمارس أبنائك ألعاب المصارعة الحرة في المنزل فأكد لي ذلك متسائلاً ولكن كيف عرفت؟! فنصحته أن يجنبهم تلك الألعاب قدر المستطاع، وأن ينظم وقت لعبهم ويتحكم به بحيث لا تزيد مدة اللعب عن ساعة إلى ساعة ونصف في اليوم مع التنويع في الألعاب فلا تكون كلها ألعاب عنف ومصارعة. كما تذكر أم لأربعة أطفال اعتاد أبناؤها استخدام الألعاب الإلكترونية لأكثر

[١] دراسة أجرتها مجموعة بحث متخصصة في دراسة الإدمان في "مستشفى شاريته" بمدينة برلين الألمانية، سقتها هنا بتصرف نقلاً عن وكالة الأنباء البحرينية.

من ٣ ساعات يومياً إلى أنها كانت في بداية شرائها إحدى الألعاب الإلكترونية فرحة بتمضية أطفالها أوقات فراغهم، لكنها شعرت بالكثير من القلق حين أخذ أطفالها بتطبيق ما يرونه في تلك الألعاب على أرض الواقع من خلال إجراء مسابقة بينهم يتنافسون فيها على تكسير وتحطيم أكبر عدد ممكن من أواني المطبخ. وتقول استشرت طبيباً نفسياً ونصحني بتغيير نوع اللعبة. وفي كتابه حول العنف في الألعاب الإلكترونية يثبت أستاذ علم النفس كريغ اندرسون وبصورة قاطعة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من عدوانية الأطفال وتجعلهم أقل اهتماماً ومبالاة بغض النظر عن العمر أو الجنس أو الثقافة.[١] والمؤلم أن بعض الأطفال قد لا يكتفون بممارسة العنف بل قد يذهب بعضهم إلى ارتكاب جريمة القتل رغبة في خلق أجواء شبيهة بتلك التي كان يعيشها بطل اللعبة ومن ذلك قيام أحد المراهقين الذي لم يتجاوز الرابعة عشر من العمر . وكان مولع بالألعاب الإلكترونية . بقتل أخيه ذي العشر سنوات بسكين، لا لشيء سوى لمعرفة مشاعر وأحاسيس القاتل بعد ارتكاب جريمة القتل. وفي استبانة أجرتها إحدى الصحف السعودية اقر ٧٠,٣% بأنهم لاحظوا

---

[١] كتاب آثار ألعاب الفيديو العنيفة على الأطفال والمراهقين: النظرية، والبحث، والسياسة العامة، للدكتور كريغ أندرسون، نشرته جامعة اكسفور، سنة ٢٠٠٧م.

تأثيراً سلبياً عنيفاً في سلوك أولادهم أو إخوانهم وأخواتهم الصغار الذين يتعاطون باستمرار مع العاب الكترونية عنيفة كمطاردات العصابات المليئة بالكثير من مشاهد ومقاطع الضرب العنيف، والقتل، والدماء والأوصال المقطعة المقززة بالفعل. وأنهم لاحظوا كثيراً أن الأطفال يحاولون تقليد الكثير من هذه المشاهد والحركات العنيفة في هذه الألعاب مما يعتبر مؤشرا خطيرا لابد من التنبه له والحد من آثاره ومحاربته[1]. وكشاهد إضافي أيضاً على حب ممارسي تلك الألعاب للتقليد والمحاكاة أروي لكم ما حدث للمواطن السعودي (ن.م) الذي يقول بعد أن عدت إلى المنزل رغبت باستخدام جهاز الحاسب، ولكني لم أعثر على توصيلة الكهرباء، فسالت أبنائي عنها، فقالوا: بأن سامي أخذها ودخل غرفته، فطلبت من شقيقته أن تحضرها منه، ولكنها عادت إلي وأخبرتني بأنه يرفض فتح باب الغرفة، وعلى الفور ذهبت إلى غرفته وطرقت الباب ولكنه لم يرد، ثم خرجت إلى الممر الخارجي الذي تطل عليه الغرفة وفتحت النافذة تفاجأت بأن سامي كان ملقاً على وجهه وطرف سلك التوصيلة ملفوف حول رقبته بينما الطرف الآخر مربوط في مروحة السقف، ذهبت مسرعاً وكسرت الباب وحاولت نزع السلك إلا أنني وجدت نبضه متوقفا فقمت بإبلاغ الجهات

[1] استطلاع للرأي أجرته صحيفة عكاظ شمل ١٠١٦ مشارك من الجنسين(مرجع سابق).

الأمنية التي حضرت وأجرت تحقيقاتها في الموضوع، واتضح فيما بعد أن ابني ذا العشرة أعوام شنق نفسه محاكياً إحدى الألعاب الإلكترونية حيث كان يشاهد عمليات الشنق تحدث لأبطال اللعبة ثم يقومون بعد ذلك أو بعد انتهاء اللعبة ومع بداية جولة جديدة يجدهم أمامه، ويضيف (ن.م) أن ابنه لم ينتحر ولم يكن يعاني من أي أمراض نفسية، بل كان متفوقاً في دراسته، ولكن تأثير الألعاب الإلكترونية أوصله إلى ذلك المآل[1]. وتعليقاً على ذلك يقول أحد المختصين[2]: إن الطفل كان في سن الطفولة المتأخرة التي تأتي بعد سن العاشرة وتسبق مرحلة المراهقة وفي هذه المرحلة يصل إلى درجة معينة من النضج وخاصة في جانب الخيال الذي يصبح أكثر واقعية بخلاف مرحلة الطفولة التي تتعامل مع الأحداث بخيال غير واقعي لذلك عندما يشاهد الطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة هذه المشاهد في الأفلام المسلسلات يتعامل معها على أنها واقعية وقد يصل الأمر إلى محاكاتها، ويضيف بأن قضية الانتحار في مثل هذا السن مستبعدة تماما حيث إن الطفل في سن لا يدرك فيه مفاهيم الانتحار وقد

١ مقتطف من خبر نقلته بتصرف نشر في صحيفة الوطن السعودية بتاريخ ١٤٢٧/٥/٦هـ
٢ الأستاذ/ سعيد بن علي الزهراني رئيس وحدة الخدمات الإرشادية بالإدارة العامة للتربية والتعليم بمحافظة الطائف

أكدت الدراسات أن التفكير في الانتحار لا يظهر إلا في سن المراهقة[١]. أما في بانكوك (تايلاند) فقد قام أحد المراهقين بطعن سائق سيارة أجرة فأرداه قتيلاً، وحين سأله المحققون عن سبب ذلك، أجابهم بأنه رغب أن يجرب هل طعن الأشخاص باستخدام السكين سهل في الحياة الواقعية كما هو الحال في الألعاب الإلكترونية خاصة لعبة (غراند ثيفت أوتو GTA) التي كان بولوات تشينو (١٨عاما) مدمناً عليها والتي منعت بيعها السلطات التايلاندية بعد الحادثة مباشرة. ورغم استجداء والديه وادعائهم أن ابنهم كان طيباً ومتفوقاً، إلا أن ذلك لم يثني القاضي عن إصدار حكم بإعدام الصبي باستخدام الحقنة المميتة.[٢] وهذه اللعبة (GTA) مسئولة عن كثير من جرائم المراهقين وكانت السلطات الأمنية في ولاية ألباما الأمريكية قد رفعت دعوى على صانعي تلك اللعبة مطالبة إيها بتعويضات تقدر بعدة ملايين بعد قيام مراهقين بقتل رجلي أمن[٣]. وهو ما تحرض وتشجع عليه تلك اللعبة.

---

١ صحيفة الوطن السعودية، (مرجع سابق).

٢ خبر نشر في موقع infoniac.com

٣ مقتطف من خبر نشرته صحيفة الديلي ميل البريطانية.

٢)الانهماك في اللعب وترك بقية الأمور الأخرى: بحيث لا يكون هناك اهتماماً كافياً بوقت النوم ولا بأداء الواجبات المدرسة ولا المنزلية مع ميل إلى العزوف عن المشاركة في المناسبات العائلية والاجتماعية، وتذكر إحدى الدراسات أن ٥٠% من ممارسي هذه الألعاب أقروا بأنهم لا يحصلون على قسط مناسب من النوم، كما أشار ٤٠% إلى مواجهتهم لصعوبات في حياتهم الاجتماعية وأكد ٤٠% آخرون أنهم يتعرضون لمشاكل منزلية بسبب هذه الألعاب، في حين أشار ٣٥% أنهم يفوتون وجباتهم الغذائية حتى يتمكنوا من مواصلة اللعب، فيما اعترف ٣٠% منهم عن ممارستهم هذه الألعاب على حساب العمل[١]. كما تشير دراسة أخرى إلى أن مدمني تلك الألعاب يحضون بساعات نوم أقل من أقرانهم غير المدمنين يتراوح بين ساعة وساعة ونصف يومياً، كما أنهم يعانون من الأرق وإمضاء مدة أطول في الفراش قبل النوم.[٢] وبهذا الخصوص فقد

---

١ دراسة شملت ٤٠٠ من ممارسي تلك الألعاب قام بها الباحث البريطاني الدكتور (جون تشارلتون) من جامعة (بولتون)، نقلتها بتصرف من موقع البوابة العربية للأخبار التقنية.

٢ دراسة قامت بها جامعة أركانسس في ليتل روك University of Arkansas in Little Rock أجريت على ١٣٧ طالباً متوسط أعمارهم (٢٢) سنة معظمهم من النساء (٨٦) امرأة. نقلت الدراسة عن موقع ساينس ديلي من مواد ومنشورات حصلت عليها من الأكاديمية الأميركية لطب النوم.

توصلت إحدى الدراسات إلى أن المراهق يتأخر في النوم سبع دقائق ونصف زيادة عن معدل تأخره الطبيعي قبل النوم بعد لعبه إحدى الألعاب الإلكترونية لمدة خمسين دقيقة قبل النوم مباشرة مقارنة بالتأخر عن النوم ثلاث دقائق فقط زيادة على المعدل الطبيعي لتأخر المراهق عن النوم بعد مشاهدته فيلماً وثائقياً لمدة خمسين دقيقة١. وأظن بأن وقت التأخر عن النوم سوف يكون أطول كلما طالت مدة اللعب. وتؤكد دراسة أمريكية أن النوم لفترة أقل من ست أو سبع ساعات فى الليلة يزيد من خطر ارتفاع ضغط الدم والبدانة والسكرى والسرطان. وتشير الدراسة إلى أن الأطفال دون سن المدرسة يجب أن يناموا لمدة ١١ ساعة، وفي سن المدرسة ١٠ ساعات، تنخفض تدريجياً خلال فترة المراهقة إلى ما

---

١ دراسة بعنوان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل النوم مباشرة على نوم المراهق، قام بها إيدوارد ويفر ومجموعة معه من جامعة فلندرز الأسترالية Flinders University in Adelaide, South Australia، نشرت في مجلة طب النوم السريري الصادرة في ١٥ أبريل ٢٠١٠م شملت الدراسة ثلاثة عشر مراهقاً بين ١٤-١٨ سنة ممن كانوا يخلدون للنوم بشكل طبيعي جداً أي في غضون ١٥ دقيقة فقط.

بين ٧ و٨ ساعات عند النضوج أو البلوغ، وللفترة ذاتها عندما يصبح المرء كبيراً فى السن.[١]

٣)زيادة ساعات اللعب: عن ثلاث ساعات ونصف يومياً أو أربعة وعشرين ساعة في الأسبوع: فهذا مؤشر قوي على أن الممارس للألعاب الإلكترونية مصاب بالإدمان يدعم هذا القول دراسة أمريكية توصلت إلى أن طفلاً أو مراهقاً من بين عشرة يعاني من أعراض الإدمان المرضي على تلك الألعاب، وأظهرت الدراسة أن الذكور يميلون لهذه الألعاب أكثر من الإناث إذ يصل معدل ساعات اللعب في الأسبوع لدى الأولاد إلى ١٦,٤ ساعة، ولدى البنات إلى ٩,٢ ساعات**.** وقد يصل هذا المعدل إلى ٢٤ساعة في الأسبوع أي ثلاث ساعات ونصف يوميا في الحالات التي تتضمن مؤشرات إدمان، ويشير المعهد الذي أجرى الدراسة إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية ليس مصنفا على انه حالة مرضية من قبل السلطات الطبية الأميركية، ومع ذلك فهو مرتبط بمجموعة من الأعراض السريرية النفسية أو الجسدية كالصداع واضطرابات النوم وقلة النظافة الجسدية،

---

[١] دراسة أجراها باحثون فى مستشفى مايو كلينك الأمريكية، نشرت في شبكة الحياد الإعلامية.

والأهم من ذلك أن الدراسة تشير إلى ان الأطفال والمراهقين . محل الدراسة . المدمنين على الألعاب الإلكترونية يبدون سلوكا شبيها بسلوك الراشدين من مدمني ألعاب الميسر، فهم يكذبون ويقترضون المال ويعملون قليلا.١ ولا يفوتني هنا ما ذكره أحد المختصين من أن بعض مرضاه أفادوا بأنهم يمارسون اللعب لمدة تتراوح بين (١٤-١٦) ساعة يومياً بدون توقف، ويضيف بأن العواقب ستكون وخيمة جداً لتلك العينة من الناس[٢]. وبالمناسبة فإن من بين ظهرانينا ومن أبنائنا من يمضي نفس العدد من الساعات، بل إني وقفت شخصياً على من يضبط المنبه في منتصف الليل أو قبيل الفجر لعمل إجراء معين في اللعبة خاصة تلك التي تلعب من خلال الإنترنت ثم يعود للنوم مرة اخرى بحيث يكون النوم هو الحائل الوحيد بينه وبين ممارسة اللعب الذي لا يحده زمان ولا مكان، بل ويذكر لي أحد مدمني تلك الألعاب بأن والده قد طرده ومجموعة معه من المجلس؛ لأنهم كانوا يلعبون الترافيان طوال وقت جلوسهم معه، وأخيراً

---

١ نقلاً عن وكالة فرانس برس التي نشرت خبراً حول دراسة أجراها المعهد الوطني للإعلام والعائلة في جامعة ايوا الأمريكية شملت ١١٧٨ فردا بين سن الثامنة والثامنة عشرة.

[٢] حديث لإخصائي طب نفس الأطفال في عيادات بورتمان كلينك في مركز تافيستوك، ريتشارد غراهام Dr Richard Graham ورد ضمن تحقيق أجرته صحيفة ديلي تلغراف البريطانية بواسطة محررها أورمي خان ونشرته في عددها الصادر بتاريخ ٢٢/١١/٢٠٠٨م.

تذكر إحدى شبكات الإنترنت أن شاباً صينياً لقى مصرعه في شمال شرق البلاد بعد أن ظل يمارس الألعاب الإلكترونية لمدة سبعة أيام متواصلة في إجازة السنة القمرية الجديدة في الصين[١].

٤)زيادة المشاكل مع العائلة والاختلاف معهم لأتفه الأسباب خاصة الوالدين والزوجة: وقد يرتكب بعض المراهقين حماقات تصل إلى الاعتداء على أحد الوالدين أو كليهما كما حصل للمراهق الذي يدعى دنيال باتريك، والذي أوردت قصته كشاهد على الأنانية والذاتية المفرطة كأحد أسوأ سلبيات الألعاب الإلكترونية. أو التهديد بالهروب من المنزل، في حال منعه أبواه من ممارسة بعض الألعاب التي أدمن عليها وكشاهد على ذلك قيام أحد المراهقين الكنديين ويدعى براندون كرسب Brandon Crisp يبلغ من العمر خمس عشرة سنة من هواة الألعاب الإلكترونية بالفرار من منزله بعد أن قام والده بمنعه من اللعب بمنصة اللعب المربوطة بالإنترنت، حيث يقول والده بأن ابنه كان محباً لرياضة الهوكي ومتفوقاً في مدرسته ويمارس اللعب مع أقرانه إلى أن بدأ ممارسة لعبة كول أوف ديوتي٤ بواسطة إكس بوكس لايف على

[١] نشر ضمن تقرير حول إدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية بعنوان (إدمان الإنترنت صداع مزمن فى رأس الصين) نشرته شبكة الإعلام العربية (محيط)

الإنترنت حيث تعرف على أصدقاء جدد من بلدان شتّى وتحولت ممارسة تلك اللعبة من هواية إلى إدمان أوصله إلى حد التغيب عن مدرسته من أجل ممارسة اللعب لدرجة كانت العائلة تنام فيما هو يسهر حتى الساعة الثالثة صباحاً وحين لم يتمكنوا من إقناعه للتوقف عن اللعب لساعات متأخرة بل وحتى أحايين كثيرة لا يتوقف لتناول الطعام مع أفراد العائلة، اضطر والده إلى إلغاء الاشتراك، فقابله الطفل المراهق بالتهديد بأنه سيترك المنزل إن لم يعد الأمور كما كانت عليه، يقول والده حين هدد بترك المنزل وبدأ يجمع ملابسه كنت أظنه يمزح فقلت له لا تنس أخذ ملابس ثقيلة تقيك شدة البردة، إلا أن المراهق نفذ تهديده وخرج من المنزل وبدلاً من المكوث لبعض الوقت لدى أحد أصدقائه كما كانت تظن العائلة خرج الصبي ولم يعد وبعد أن تأخر عن الوقت المفترض لعودته بدأ والده يبحث عنه فوجد دراجته الهوائية وأحد إطاراتها مثقوباً ولكنه لم يعثر عليه، واستمر اختفاء الصبي لفترة أطول بكثير مما كانت تظنه أسرته وبعد ثلاثة أسابيع أبلغ مجموعة من الصيادين الشرطة عثورهم على جثة صبي في إحدى الغابات على بعد أميال من بلدة باري أونتاريو التي تقطنها عائلة براندون١.

---

١ نشر في مجلة إنفورميشن ويك الأمريكية informationweek بواسط المحرر بول

وتذكر الدكتور سوزان كاربي بأن ألعاب الفيديو تؤثر سلباً في الكيفية التي يتعامل بها الممارس لتلك الألعاب مع والديه وكذلك تعامل الذكر مع الأنثى بشكلٍ عام ومحاولته السيطرة عليها والتحكم بها، واستحسان العنف كوسيلة لحل المشاكل مع الآخرين، وتؤكد على أهمية قيام الأبوين بمعرفة نوعية الألعاب التي يمارسها أبنائهم، والتحقق من مناسبة تصنيف اللعبة لعمر الأبناءن والأهم من ذلك كله التحدث معهم حول تلك الألعاب مع البقاء على أهبة الاستعداد للتعامل مع أي مؤشرات تظهر على سلوك الطفل أو المراهق من تلك التي توحي بوجود مشكلة ما تحتاج للتدخل المبكر.١

وبالمناسبة فمسألة إدمان تلك الألعاب ليست حكراً على صغار السن والمراهقين بل هناك بعض المدمنين ممن هم في العقد الرابع والخامس من العمر، بل وهناك من تسبب إدمانه على ممارسه تلك الألعاب في حدوث

ماكوغال.

١ بحث قامت به سوزان كاربي أثناء عملها كمرشدة طلابية في إحدى المدارس المتوسطة لمدة اثنتي عشر عاماً، نشرت مقتطفات من البحث في موقع ديبيت www.debate.orge

مشاكل زوجية ومن ذلك ما يعترف به براد دورانس[1] من أنه كان يمضي ١٢ساعة يومياً لممارسة هوايته تلك وكثيراً ما كان يكذب على زوجته ويحتال عليها بسبب ذلك حتى وصل به الأمر إلى محاولة الانتحار، قبل أن يتوقف عن اللعب ويسعى لتأسيس عيادة لمعالجة المدمنين أمثاله ويضيف بأنني لم أمارس تلك الألعاب منذ ما يزيد على عشرة أشهر، وأنه شعر بأهمية إيجاد الثقة في علاقته الزوجية المحطمة معتقداً أن الأشخاص يجب أن يفكروا بمقدار الدمار الذي يحدثه الإدمان بصفة عامة وحتى على ممارسة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للحياة الزوجية.

٥)**تأثر التحصيل الدراسي سلباً:** حيث قد يلاحظ أولياء الأمور أن أبنائهم ممن لديهم أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية ليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى أداء الواجبات وهذا قد يلاحظ حتى ممن لديهم أعراض إدمان على وسائل ترفيه أخرى كهوس مشاهدة القنوات الفضائية أو استخدام الإنترنت أو المحادثة من خلال وسائل الدردشة المختلفة وعلى رأسها أجهزة الهاتف الجوال الحديثة ومنها أجهزة

---

[1] Brad Dorrance مؤسس أول مجموعة كندية متخصصة في دعم ومعالجة مدمني الألعاب الإلكترونية افتتحت في شهر نوفمبر ٢٠٠٨م. وهو مقتطف من خبر نشر في موقع (VG247).

البلاك بري، وما لم يتدارك الوالدان هذا الخلل فإن الأمر غالباً ما يستفحل ويؤثر سلباً على التحصيل النهائي والدرجات المكتسبة، وقد كشفت دراسة أجريت بواسطة جامعة دينيسون بمدينة أوهايو الأمريكية Denison University in Ohio أن للألعاب الإلكترونية آثاراً سلبية تنعكس على التحصيل الدراسي للطلاب في المدرسة، حيث تشير الدراسة إلى أن الطلاب الذين لديهم منصات اللعب لا يتقدمون دراسياً بنفس القدر الذي يتقدم به أقرانهم ممن ليس لديهم تلك الألعاب، كما أن الرغبة في القراءة اقل أيضا، ويذكر روبرت ويس أحد أعضاء الفريق الذي أجرى الدراسة: بأن نتائج الطلاب الذين لا يملكون أجهزة اللعب. ترتفع مع مرور الوقت، أما الطلاب الذي يملكونها، فتبقى نتائجهم ثابتة بشكل نسبي١. وبمناسبة الحديث عن الرغبة في القراءة وانحدارها كمؤشر خطير على انهماك الشخص بأمور أخرى تشغله عن القراءة بشكلٍ عام وليس فقط الكتب المدرسية بل وحتى الصحف اليومية والمجلات وغيرها

---

١ مأخوذ بتصرف من موقع VG247 الذي قام بنشر الدراسة نقلاً عن الدورية العلمية للعلوم النفسية الصادرة عن جمعية العلوم النفسية الأمريكية.

وإن كان مجتمعاً كمجتمعنا يعاني أساساً من هذه المشكلة بدون وسائل ترفيه لدرجة أن بعض الأنشطة التجارية التي كانت من المفترض أن تخدم المجتمع لم يكتفي أصحابها بإيقاف نشاطها بسبب العزوف عنها بل أقاموا مكانها ما هو على النقيض منها ومن ذلك إغلاق إحدى المكتبات الصغيرة القريبة من منزلي في حي الازدهار بمدينة الرياض بعد أكثر من عشر سنوات من الخدمة لأجد العامل الأسيوي (محبوب) الذي كان يديرها يبيع في أحد محلات الألعاب الإلكترونية وحين سألته عن التفاصيل أجابني بأن المحل الجديد يدر أرباحاً جيدة مقارنة بالسابق وهذا ما دعا الكفيل إلى اتخاذ القرار والسير مع الركبان بحثاً عن مزيداً من الريالات حتى لو كانت العاقبة أفول مزيدٍ من العقول.

ولعلي أختم حديثي حول أعراض الإدمان بالتنويه إلى أنه لا يمكن أن نغفل مسئولية الأسرة والمدرسة في مسألة تعلق الشباب بتلك الألعاب، حيث يذكر كيث بيكر[١] المتخصص في معالجة مدمني الألعاب

---

١ Keith Bakker مؤسس ورئيس أولى العيادات الأوربية لمعالجة مدمني الألعاب الإلكترونية (The Smith & Jones Centre) في امستردام.

الإلكترونية والذي سبق أن تعاطى مع مئات الحالات منذ افتتح عيادته في عام ٢٠٠٦م بأنه اكتشف أن ٩٠% من حالات الإدمان التي شاهدها تعود إلى عوامل اجتماعية أكثر من كونها مشكلات نفسية وأن أولئك الأطفال بحاجة إلى والديهم ومدرسيهم لمساعدتهم في حل مشاكلهم الاجتماعية، ويضيف ولهذه الأسباب فقد قمنا بتغيير برامجنا لمعالجة مدمني الألعاب الإلكترونية لنركز على بعض الأنشطة التي تهتم بمهارات التواصل الاجتماعي للمساعدة في إعادتهم إلى مجتمعاتهم[١].

---

١ ورد ضمن تحقيق أجرته البي بي سي البريطانية ونشر في موقعها على الإنترنت بواسطة محررها في أمستردام بادي ماغواير بتاريخ ٢٥/١١/٢٠٠٨م.

الألعاب الإلكترونية على الإنترنت

كثيراً ما نصادف إعلانات مختلفة بمجرد دخولنا على الإنترنت تدعونا للعب (أون لاين) وهذه البيئة من اللعب انتشرت بشكلٍ واسع وأصبح كثيرٌ من هواة ممارسة الألعاب الإلكترونية يفضلونها على اللعاب الفردي أو مع الأصدقاء المحيطين، ومع التطور التقني الرهيب صار هاوي اللعب قادراً على الوصول إلى ما يريد من ألعاب من خلال جهاز اللعب أو ما يسمى بالمنصة أو من هاتفه الجوال أو من خلال الإنترنت التي تضم مئات بل آلاف المواقع التي تقدم أشكال وألوان من الألعاب كما أن هناك مواقع تهتم باللاعبين العرب بشكلٍ خاص وهناك مواقع عالمية تقوم بترجمة واجهات مواقعها للمستخدم العربي، الذي يمضي عدداً ليس قليلاً من الساعات يمارس خلالها اللعب متنقلاً من لعبة إلى أخرى أو متسمراً على إحداها من تلك اللاتي استهوينه فأحس معها بنوع من الأمان لدرجة صار يصبح ويمسي لا ينفك عنها وكدليل على ذلك تشير إحدى الإحصائيات التي قام بها موقع التحدي للألعاب الإلكترونية على الإنترنت، إلى أن مستخدمي الإنترنت في المملكة العربية السعودية يمضون أوقات يمارسون خلالها اللعب على الإنترنت تصل إلى خمس ساعات وقد تزيد إلى سبع ساعات وهي مدة أطول من تلك التي يمضيها أقرانهم

في البلدان الأخرى، كما يدخل مستخدم الإنترنت في السعودية خمس إلى ست مرات في الأسبوع مقارنة بمستخدمي الألعاب على الإنترنت في أماكن أخرى كمصر وجنوب شرق آسيا حيث يمارسون اللعب ثلاث مرات أسبوعياًَ ويمضون من ساعتين إلى ساعتين ونصف في المتوسط.[١]

ولعلي أصحب القارئ الكريم ليلقى نظرة سريعة على ثلاث أنواع من الألعاب والمواقع الشبكية والتي أظنها الأبرز والأشهر مع وجود ألعاب أخرى مشهورة أيضاً ولا يتسع المجال لاستعراض المزيد منها.

لعبة: وورلد أوف ووركرافت (World Of Warcraft) (WoW):

وهي واحدة من أشهر الألعاب على الإنترنت أطلقتها شركة بليزارد[٢] الأمريكية عام ١٩٩٤م بمناسبة مرور عشر سنوات على دخولها على الإنترنت، ويقدر عدد مشتركيها بنهاية عام ٢٠٠٩م بـ(١٢) مليون شخص من مختلف أنحاء العالم، إلا أن هذه اللعبة كثيراً ما انتقدت بسبب

---

١ تصريح لمجلة أريبيان بزنس نشر بتاريخ ٢٠١٠/٣/٣٠م أدلى به تاج ديلوريا، كبير مديري التشغيل في موقع تحدي للألعاب على الإنترنت.

٢ شركة بليزارد إنترتينمنت المتحدة هي شركة أمريكية لتطوير ونشر الألعاب، أنشأها ثلاثة من خريجي جامعة كاليفورنيا، لوس أنجلس عام ١٩٩١ وهم: (مايكل مورهايم، وألين آدم، وفرانك بيرس) طورت الشركة العديد من الألعاب منها ستار كرافت، ووركرافت، و وورلد أوف ووركرافت. (عن موقع ويكيبيديا).

إدمان اللاعبين عليها حيث تشير بعض الدراسات إلى أن معدل ممارسة اللعب يتراوح بين (٢٥ إلى ٤٠) ساعة في الأسبوع، بل إن بعض المختصين يقول إن إدمان هذه اللعبة شبيه بإدمان الكوكايين، وتقول عنها مؤسسة العناية بالشباب السويدية بأنها أكثر ألعاب الإنترنت خطورة وهي كوكايين الألعاب الإلكترونية[١]، خاصة بعد أن أمضى أحد المراهقين ٢٤ ساعة متواصلة من اللعب ولم ينفك عنها إلا بعد أن سقط مصاباً بتشنجات، كما أنها مسئولة عن حالات طلاق ليست بالقليلة، كما يدفع بعض اللاعبين المتحمسين مبالغ طائلة في سبيل الحصول على مزايا إضافية تخدمه في اللعب[٢].



بعض حسابات اللعب في مواقع تلك الألعاب تباع بمبالغ عالية، بحيث يكون صاحبها قد تخطى عدة مراحل، فيأتي أحد الأشخاص ليشتري منه بحيث يبدأ من مستويات أعلى لم يسبق له أن وصل إليها حيث يستغرق الوصول إليها وقتاً طويلاً من اللعب المستمر.

---

١ نشر في صحيفة الديلي تلغراف البريطانية بتاريخ ٢٠٠٩/١١/٢٣م

٢ مقتطف من خبر نشرته صحيفه الديلي ميل بتاريخ ٢٠٠٩/٢/٢٧م.

ويذكر الدكتور ريتشارد غراهام استشاري الطب النفسي والمتخصص في علاج مدمني تلك الألعاب بأنه يرى أن الحل الأمثل لمعالجة أولئك المدمنين وإخراجهم مما هم فيه يتمثل في مشاركتهم اللعب على الإنترنت، ويضيف ولكن مع الأسف فشركة بليزرد للترفيه Blizzard Entertainment المالكة لهذه اللعبة لم ترد بعد وكان تعاونهم غير فاعل، فيما يتعلق بمنحنا اشتراكاً مجانياً أو على الأقل عمل خصمٍ خاص بحكم أننا جهة مدعومة من الحكومة ويجب أن نهتم بالمبالغ المنفقة في هذا الجانب، كما أن هناك مشكلة تواجههم تتمثل في أنهم حتى لو دخلوا وتقمصوا نفس الشخصيات التي يتقمصها اللاعبون فإنه يلزمهم ساعات طويلة من اللعب قبل أن يتقنوا اللعبة، وليس لديهم حل سوى الاستعانة ببعض ممارسي اللعبة ليتعاونوا معهم في سبيل معالجة المدمنين من المراهقين[1]. وأنا بودي لو همست في أذن الدكتور غراهام وأخبرته بأن الحل الأنجع أن يكرس جهوده في التوعية وأن يحث أولياء الأمور على تربية أبنائهم وأن يفرضوا مزيداً من الضبط والرقابة على تصرفاتهم وكيفية إمضائهم لأوقات فراغهم، أما الدخول إلى تلك الألعاب ومناصحة الممارسين مباشرة فأظنه غير مجدٍ البتة؛ ومن يفعل ذلك كمن يطلب ممن

١ مقتطف من تقرير نشر في صحيفة الديلي ميل البريطانية بتاريخ ٢٠٠٩/٧/٢٤م.

يلج النهر أن ينتبه لنفسه كي لا يبتل مع الفارق، ولكني على يقين أن الشاب هنا وخاصة المدمنين لن يلتفتوا إلى من يناصحهم أثناء ممارسة اللعب وما لم يفرض عليهم الأمر فرضاً وهذا الذي لن يستطيعه غير أولياء الأمور، وإلا فالشاب خاصة مدمني اللعب لن يتخلى عن تلك العادة، فهو من شدة تعلقه بها قد يهمل واجباته ويتغيب عن مدرسته، وليس من السهولة ثني شاب وصل إلى تلك الحال بجملة يلقيها أحد المتخصصين ثم إن المدمنين ليسوا واحداً ولا عشرة ولا حتى ألفاً تركز الجهود نحوهم فنحن هنا نتحدث عن (١٢) مليون لو قلنا ١% منهم يدمن اللعب لاتضح حجم الجهد الذي يجب بذله وهو ما لم يتسنى إلا حين يستشعر أولياء الأمور دورهم ولن يستشعروا إن لم يكن هناك توعية صادقة بمخاطر وأضرار عدم ضبط وتقنين وتوجيه أبنائهم وطرق قضائهم أوقات فراغهم.

لعبة: ترافيان Travian:

ترافيان Travian لعبة ألمانية الأصل وهي عبارة عن قرية عالمية تقع بها عمليات نهب وسلب باستخدام أسلحة تقليدية تم تأسيسها في عام ٢٠٠٤م، ونالت جائزة أفضل لعبة على الإنترنت في عام ٢٠٠٦م. تلعب اللعبة في دورات تدعى سيرفر، مدة العادي (وهو الأكثر شيوعًا)

حوالي ٣٠٠ يوم، والسريع ١٠٠ يوم. يضم السيرفر آلاف اللاعبين، الذين يبدأون في قرية صغيرة، ليحولوها مع الوقت إلى إمبراطورية اقتصادية عسكرية. تهدف اللعبة إلى الوصول إلى ما يسمى معجزة العالم، وبناءها. كما أن الوصول إليها يتطلب جهدا كبيرا. ويدمن هذه اللعبة الملايين من الشباب والمراهقين حول العالم والذين استعدت لهم الشركة المشغلة بالتمدد على أكثر من ثلاثين اسم نطاق، ونشر اللعبة بحوالي (٣٣) لغة عالمية، على أكثر من (٢٥٠)"سيرفر" حول العالم. ويمارس هذه اللعبة حالياً أكثر من ثلاثة ملايين لاعب، بينهم الكثير من المشتركين العرب.



كثيراً ما يجد متصفحي الإنترنت العرب مثل هذا الإعلان في بعض المواقع والمنتديات التي يزورون، وهو بالطبع يروج للعب الترافيان مجاناً، ولكن بعد أن يندمج اللاعب يبدأ بدفع الأموال وتكبد الخسائر التي يصل متوسطها الشهري بحدود (٣٠٠) ريال.

وهناك العديد من التحقيقات المصورة والمطبوعة مع مجموعات مختلفة من المشتركين العرب في هذه اللعبة وعن أسباب انخراطهم بها، حيث يذهب

بعضهم إلى أن الأسباب التي تدفعه إلى ممارسة تلك اللعبة يعود إلى رغبته في عمل تحالفات عربية، بدلاً من المعاناة الموجودة على أرض الواقع من شقاق ونزاعات عربية. ويرى آخرون أنها تمثل انعكاس للحرمان من حق المشاركة السياسية حيث تتيح اللعبة فرض السيطرة الكاملة على القرية وتطويرها واحتلال قرى أخرى من خلال عمل تحالفات مع لاعبين آخرين، كما أن هناك من يدخلها ويستخدم تلك اللعبة بغرض التسلية وشغل وقت الفراغ.

ولتلك اللعبة التي أدمنها كثيرٌ من الشباب والمراهقين وحتى بعض من تجاوز تلك الأعمار، الكثير من السلبيات من أبرزها ما يلي:

١) تنشئة الأطفال على العنف و الوحشية، مع العلم أن نظام هذه اللعبة يعتمد على مبدأ:(اقتل كل ما هو أمامك لتصل إلى المرحلة التالية).

٢) تشجع على السرقة من خلال إتاحة المجال أمام اللاعبين لسرقة موارد من قرى غيرهم!

٣) تسبب الإدمان وضياع الوقت، حيث يمضي بعض اللاعبين ساعات طويلة يومياً في اللعب ولأيام طويلة جداً تصل إلى (٣٠٠) يوم وهو الحد الأقصى لإكمال اللعبة، مع العلم أن أحد اللاعبين

أفادني بأنه لا يفصله أحياناً عن اللعبة سوى النوم وقد يضبط المنبه لإيقاظه في ساعات متأخرة من الليل من أجل تنفيذ بعض الأوامر التي يرى أنها ضرورية لاستمرار تقدمه في اللعبة.

٤) إضاعة المال حيث يدفع بعض اللاعبين مبالغ طائلة من أجل الحصول على بعض المزايا في اللعبة تصل لآلاف الريالات، كما أن بعضهم قد يشتري قرى جاهزة بمبالغ مالية ليست قليلة، مع العلم أن قطعتي ذهب تساوي ريال واحد ويمكن الشراء بعدة طرق منها رسائل الجوال، كما أن تلك الأسعار ارتفعت مؤخراً حيث تكلف ١٦ قطعة ذهب مبلغ ١٢ ريال، ويصل متوسط صرف اللاعبين مالياً بين ٣٠٠ريال إلى ٥٠٠ريال شهرياً.

٥) تعويد الشباب على ممارسة القمار والمخاطرة بالأموال من أجل الكسب.

٦) استغلال بعض اللاعبين لها كوسيلة للمعاكسات.

ألعاب مختلفة على موقع الفيس بوك facebook:

يندر أن تجد مستخدماً للإنترنت لا يعرف موقع الفيس بوك الاجتماعي الذي يضم أكثر من (٤٠٠) مليون مشترك من مختلف أنحاء العالم بينهم (١٥) مليون من عالمنا العربي نسبة النساء بينهم (٣٧%)، ويمثل

السعوديون من مستخدمي هذا الموقع ما يزيد عن (٢,٣) مليون مستخدم حوالي نصفهم أقل من (٢٥) سنة. ويقول كارينغتون مالين: إن هذا العدد من مستخدمي الفيس بوك العرب يزيد عن عدد مشتركي الصحف في العالم العربي الذين لم يتجاوزا (١٤) مليون مشترك[١].

قام موقع الفيس بوك بإطلاق العديد من الألعاب يأتي على رأسها لعبة (فارم فيل) FarmVille أطلقت في شهر يونيو ٢٠٠٩م وخلال أقل من شهر بلغت عدد المسجلين بتلك اللعبة عشرة ملايين وفي الأربعة أشهر التالية ارتفع الرقم إلى ما يزيد على خمسين مليون مشترك، أما الآن فيرتفع عدد المستخدمين إلى (٨٢) مليون، وينفق اللاعبون مبالغ مالية للحصول على بعض مزايا اللعبة، ويمكنهم الموقع من ذلك باستخدام بطاقاتهم الائتمانية أو من خلال هواتفهم الجوالة وحتى عن طريق بعض مواقع الدفع المتخصصة عبر الإنترنت[٢]. ويذكر عددٌ من السعوديين ممن التقيت بهم أن هذه اللعبة وألعاب الفيس بوك بشكلٍ عام غيرت وجهتهم من لعبة الترافيان إلى تلك الألعاب الجديدة. إلا أن مسئولين عن حماية

---

١ تقرير أعدته شركة سبوت أون للعلاقات العامة ونشرته على موقعها www.spotonpr.com في شهر مايو ٢٠١٠م.

٢ تقرير نشر على موقع www.inventorspot.com

البيانات في ألمانيا حذروا من المحاولات التي يقوم بها أصحاب هذه اللعبة لجمع المعلومات عن اللاعبين، كما ذكر عدد من المشاركين في اللعبة أنهم تعرضوا لسحب غير قانوني من حساباتهم المصرفية[١].

أما لعبة البوكر أو لعبة القمار التي تسمى في موقع الفيس بوك Texas HoldEm Poker والتي يزيد عدد مستخدميها على (١٧) مليون لاعب يمارس خلالها جميع المستخدمين لعب القمار ويربحون ويخسرون الأموال ويشترون ما يسمى بالبوكر تشبس chips أو (الفيش) من بائعيها على الإنترنت ويتحدث أحد التحقيقات حول تفشي هذه اللعبة بين طلبة المدارس والجامعات والتي أصبحت تستنفد أموالهم بعد أن صاروا مدمنين عليها، حيث يقر أحد الطلبة أن موقع "الفيس بوك" (facebook) أسهم في انتشار لعبة "البوكر" بين الشباب والشابات وخاصة شباب الجامعات. ويحذر أستاذ علم الاجتماع الدكتور عزمي منصور من تفشي لعبة "البوكر" التي تعد الوجه الآخر للقمار لاعتمادها على الرهان المادي وتأثيرها السيئ على المجتمع بعد أن تصبح ممارسة أشبه بالإدمان ما يدفع ممارسها الى السرقة نظير الحصول على المال

---

١ مقتطف من خبر نشر في صحيفة الاقتصادية السعودية العدد ٥٩٧٥ بتاريخ ١٤٣١/٣/٥هـ.

ليلعب ويعوض خسارته، كما يؤكد أحد طلاب الجامعة بأنه يلعبها في وقت فراغه مع اصدقائة مقابل مبالغ مالية أو المراهنة على شراء الساندويتشات أو المشروبات الغازية، ويقضى فيها وقتا طويلا ويتهرب من أسئلة أهله بإبلاغهم أنه يدرس مع أصدقائه١.



هذه نماذج لبعض الإعلانات عن أسعار ما يسمى بالفيش الخاصة بلعبة البوكر على موقعي (فيس بوك)، و(ماي سبيس).

ويذكر (ع.أ) صاحب أحد مقاهي الإنترنت بأن أعمار الشباب الذين يمارسون تلك الألعاب تتراوح بين ١٨ –٣٠ سنة منهم من يلعب البوكر في الموقع مع أصدقاء من دول مختلفة ومنهم من يأتي بصحبة أصدقاءه للعب فيها، ويمضون أكثر من ٧ ساعات يوميا وأضاف "لا أستطيع منع الزبائن من ممارسة هذه اللعبة باعتبارها حرية شخصية من ناحية و باب

---

١ مقتطف من تحقيق بعنوان (انتشار البوكر بين طلبة الجامعات والمدارس) أجرته سهير جرادات نشر في صحيفة الغد الأردنية بتاريخ ١/٩/٢٠٠٨م.

رزقي من ناحية أخرى. بينما يقول صاحب مقهى انترنت(م.د) لا أحد من شباب هذا الجيل يأتي إلى المقهى لتصفح الانترنت بقصد العلم و الثقافة بل على العكس يعتبرونه وسيلة ربح فهم يربحون من لعبة البوكر و أنا أربح منهم حيث أن الشباب يقومون بحجز الكومبيوترات قبل فترة من الزمن و يدفعون ضعف الأجر فترة الليل بسبب الضغط الشديد على الانترنت. وتذكر الخبيرة الاجتماعية وداد المصري: بأنه من الصعب على الوالدين معرفة ما إذا كان أحدٌ من أبنائهم من ضحايا القمار الالكتروني خصوصا عند ضعف الرقابة من جهتهم، وأضافت المصري إن هذه اللعبة قد تؤدي للإصابة بأمراض نفسية منها عدم قدرته على التوقف عن ممارسة المقامرة وبالتالي سيعاني من شعور بعدم الاستقرار والتهيج النفسي، كما أن أضرارها لا تتوقف على الخسائر المادية بل تتعداه إلى أضرار اجتماعية فهي تهدد الوقت وتعزل الفرد عن عالمه والزوج عن زوجته والطالب عن دراسته وهنا لا بد من تدخل الأهل وفرضهم الرقابة اللازمة[1].

[1] مقتطف من تحقيق بعنوان (انتشار لعبة البوكر في مقاهي الإنترنت، مقامرة برداء التسلية) أجرته المحررة ميس بركات، نشر على موقع سوريا الإخباري التعليمي http://syria-news.com/edu/index.php.

وفي تحقيق نشرته جريدة الأهرام المصرية يقول كاتب التحقيق تبدأ اللعبة بأن تدخل علي موقع الفيس بوك وتبحث عن كلمة بوكر وبعد أن تدخل تسجل بريدك الإلكتروني، وبعد خمس ثوان يقوم الموقع بمنحك٢٠٠٠ دولار افتراضي لتبدأ اللعب، هناك قائمة تضم مجموعة من الطاولات علي كل منها يجلس٩ أشخاص يبدأ اللعب بمبلغ من١٠٠ دولار وتختار الطاولة التي تريد أن تجلس عليها وفقا للمبلغ الذي معك، وعلي الطاولة هناك أشخاص حقيقيون يجلسون معك بنات وأولاد من مختلف أنحاء العالم، وعلي هامش الصفحة هناك موقع للدردشة التي تفتح الباب للكلام والحوار بين اللاعبين والفائز في هذه اللعبة هو من يستطيع أن يكسب اللاعبين الثمانية الموجودين معه على نفس الطاولة وهو ما يستغرق العديد من الساعات وبعدها ينتقل اللاعب إلي الطاولة الأخرى الأكبر ومع كل مبلغ يحققه اللاعب ينال لقبا من الأرنب إلي الحصان أو الأسد أو الوحش حتى يصل إلي المليون دولار، ويتواصل اللعب والتشويق ولاندماج إلي أن يصل حد القمار وتظهر الأموال الحقيقية بشكل غير مباشر ولان اللعبة تخلق نوعا من الإدمان في عملية الربح أو الخسارة فالرابح يريد المزيد والخاسر يريد التعويض وهنا يبدأ القمار الفعلي حيث تتم عمليات بيع للفيشات والأموال الافتراضية مقابل أموال حقيقية، يتم

الدفع عن طريق بطاقة الائتمان. ويحكي أحد اللاعبين تجربته الخاصة فيقول:

دخلت في خمس ثوان تسلمت٢٠٠٠ دولار وجلست علي احدي الطاولات الخاصة بالهواة، وجدت أكثر من١٤ شخصا اعرفهم شخصيا يلعبون، بدأت ألعب كسبت في البداية وضاعفت المبلغ مرتين في نصف ساعة، انتقلت من طاولة إلي أخري، وتمكن من مضاعفة المبلغ إلي ١٠٠ ألف دولار في خمس ساعات الربح مغرٍ جدا خاصة في ظل تحقيق مكاسب... فالآن لدي٥٠٠ ألف دولار بدأ المحادثات (الدردشة) تنهال علي والرسائل والهدايا، حتى تبادل أرقام الهواتف التي تنتهي بمكالمة تطلب فيها مبلغا سلفا لتواصل اللعب مع وعود برد السلفة في حالة المكسب، ولكني قررت أن أبيع، فبعت٣٠٠ ألف دولار بكارت شحن جوال، وفي الوقت الذي قررت فيه الانسحاب من اللعبة بعد أن أمضيت أكثر من٩ ساعات علي الانترنت ولعبة البوكر خسرت١٠٠ ألف دولار (افتراضية) فقررت أن أكمل اللعب حتى أعوض ما خسرته ومابين الربح والخسارة

والدردشة مع اللاعبين انقضي نصف الليل وخرجت خاسرا قبل شروق الشمس[1].

[1] تحقيق أجراه المحرر أحمد الزهري بعنوان (الفيس بوك، صالة قمار مفتوحة) ونشر في جريدة الأهرام المصرية بتاريخ ١٤٣١/٤/٢٧هـ.

نماذج لما تحويه الألعاب إلكترونية من أفكار ومشاهد

كما أسلفت وذكرت في الصفحات السابقة من هذا الكتاب من حجم الفساد في كثيرٍ من تلك الألعاب، التي لا يتورع منتجوها عن فعل أي شيء في سبيل الحصول على أكبر قدر من الأموال وتحقيق مزيدٍ من الأرباح والمكاسب المادية، ولا يكتفي ألئك الصناع بتلك المكاسب بل يمتد همهم لأمور أخرى كثيرة مختلفة سواء ما كان منها يهمهم مباشرة أو تلك المطامع التي تأتي بإيعاز من جهات أخرى ومن أسوأ المخالفات والرسائل الخفية التي تبثها تلك الألعاب الخرافة والشركيات المأخوذة من ما كان يدين به الإغريق قديماً وقلدهم الرومان قبل بعثة عيسى عليه السلام حيث كان لهم آلهة للنار وإله للحب وإله للمطر وللبحار وللقوة وغيرها (تعالى الله عما يقولون علواً كبيراً) وتأتي سلسلة ألعاب ما يسمى بأسطورة زيلدا The Legend of Zelda من إنتاج شركة نينتيندو، والتي بيع منها ما يزيد على (٤٧) مليون نسخة، كشاهد على دخول الخرافة والشركيات في تلك الألعاب، حيث تدور قصة اللعبة في عالم هايرول (Hyrule) الخيالي، حيث هبط منذ زمن بعيد ثلاث آلهة وأسست ما يسمى بعالم هايرول الذي تدور أحداث اللعبة فيه، وتلك

الآلهة: دِن (Din) إله القوة بيديها، خلقت أرض هايرول في بداية الزمن. نايرو (Nayru) إله الحكمة، استخدمت حكمتها الإلهية على الأرض وخلقت السماوات لتعطي العدل والنظام للعالم، ولإرشاد الناس في غياب الآلهة. فارور (Farore) إله الشجاعة، نشرت قواها في هايرول لخلق كائنات شجاعة لتتّبع العدل. وكانت شركة إليكترونيكس آرتس EA قد قررت ألا تقوم بتوزيع لعبة دانتيز إنفيرنو Dante's Inferno في الشرق الأوسط والتي تجسد ملحمة الكوميديا الإلهية الشعرية التي ألفها الشاعر الإيطالي دانتي أليغيري ، والتي تتمحور قصتها المثيرة للجدل حول محاربة الشياطين (ويقصد بهم المسلمين ورموزهم) عبر حلقات الجحيم التسعة. ومنذ بدء اللعبة يظهر بطلها ناقشاً على كفه الصليب ومن يقاتل فهو يقاتل باسم عبّاد الصليب، ويعلق على تلك اللعبة أحد مجربيها فيقول: شاهدت ألعاباً فيها صلبان لكن لحظات ويختفي، لكن في هذه اللعبة يستمر أمام عينيك ولا يختفي أبداً، ويعلق أخر فيقول: يعجز لساني عن الكلام بمآ تحتويه هذه اللعبة من إهانات للملائكة وملك الموت بشكل أخص، وللأنبياء (محمد، وعيسى) عليهم السلام جميعاً بالإضافة إلى الإهانات الموجهة للمسلمين. وتدور قصة اللعبة حول محاربة المسلمين والقضاء عليهم جميعاً بما فيهم أبرز الرموز

الإسلامية كالرسول عليه السلام وصلاح الدين وغيرهم، وبعد ذلك الانتقال إلى السماء ومحاربة ملك الموت الذي أخذ حبيبة البطل ومشاهد أخرى كثيرة لا يصح التطرق إليها، والإشكال أن مثل هذه اللعبة ورغم منعها في المنطقة إلا أن بإمكان أبنائنا الوصول إليها من خلال الإنترنت أو من خلال النسخ المقرصنة التي تدخل بطرق غير مشروعة، وهنا أعيد وأؤكد على أهمية التربية والتوجيه المقرون بالضبط والحزم والمتابعة الدائمة .

أما الشيء الذي لا أجد تفسيراً له فهو قيام شركة سوني بإدراج خلفية موسيقية لإحدى لعباتها تدعى (ليتل بيج بلانيت) Little Big Planet مشتملة على آياتٍ قرآنية، ثم قامت بمصادرة اللعبة بعد أن لاقت احتجاجاتٍ واسعة من قبل المسلمين في مختلف أنحاء العالم ومعنى هذا أن اللعبة وصلت إلى كل مكان وعملية سحبها أو مصادرتها جاءت من باب ذر الرماد في العيون. ويعلم الله أني حين شاهدت اللعبة واستمعت لخلفيتها أنفة الذكر، لم أجد تفسيراً لتصرف سوني إلا الحماقة التي ليس لها حدود، رغم ما يحمله ذلك التصرف من مضامين وإشارات سلبية إلا أنها أساءت لشركة سوني قبل كل شيء. وهذه لم تكن المرة الأولى فقد سبقها أيضاً في شهر مايو ٢٠٠٨م قيام شركة فيز الإعلامية ومقرها سان فرانسيسكو الأمريكية الناشر باللغة الإنجليزية لسلسلة

مغامرات جوجو اليابانية (JoJo's Bizarre Adventure) بإظهار صورة لأحد الأشخاص وهو يقرأ القرآن ويقول: إن القرآن يأمر بالقتل، وهنا أجد العذر لأقتل، ثم يضحك. وبعد أن لاقت الشركة احتجاجات من مسلمين من مختلف أنحاء العالم قامت بالاعتذار سحب العدد وأوقفت إصدار النسخة الإنجليزية لمدة عام كامل حيث صدرت النسخة الحادية عشر منها في ابريل ٢٠٠٩م.

والحرب على المسلمين في بعض تلك الألعاب ومن يقف خلفها لا تتوقف عن حد، فهي تصور المسلمين في مواقف كثيرة بالإرهابيين والأعداء الذين يجب التخلص منهم، ومن خلال ممارسة الشاب المسلم لتلك الألعاب يكتسب دون وعيٍ منه محبة أعداء المسلمين ويتعاطف معهم لأنه كما قلنا وأثبتت الدراسات التي أشرت إليها سلفاً أن ما يتعامل معه الطفل أو المراهق في العالم الافتراضي يسعى لتطبيقه على أرض الواقع، ولهذا هناك العديد من الألعاب التي تصور الحرب في أفغانستان والعراق وتشجع ممارس اللعبة على قتل الأعداء وتمنحه مزايا إضافية كلما قتل أو خرب شيئاً يخص أولئك الأعداء (والذين هم في واقع الأمر إخوانه المسلمين).



مشهد في إحدى الألعاب ولكي يصل اللاعب إلى مرحلة أعلى يجب أن يقتل أفغاني.
والألعاب من هذا النوع كثيرة وآخرها Medal of Honor الصادرة في اكتوبر ٢٠١٠م

ولكنه لا يلتفت إلى ذلك، ولأن الولايات المتحدة تسعى لتسخير الإعلام ليخدمها في تحقيق أهدافها في أنحاء العالم بما فيه العالم الإسلامي، فقد قامت شركة أتومك غيمز Atomic Games الأمريكية المتخصصة بإنتاج الألعاب الحربية، بإنتاج لعبة حول حرب الفلوجة أسمتها (ستة أيام في الفلوجة) تستند على ما حدث في نوفمبر عام ٢٠٠٤م بحيث تصور الجنود الأمريكيين في مواجهة الأعداء المتمردين من العراقيين، وبعد عن اللعبة قامت العديد من الجهات بانتقاد الشركة وحذرت من أن ذلك سيترتب عليه ردود أفعال غاضبة وستعيد للأذهان بشاعة ما حل بالفلوجة وأهلها عندما أجتاح الجيش الأمريكي تلك المدينة بغرض استعادة السيطرة عليها والقضاء على من أسموهم بالمتمردين وتسبب ذلك

الاجتياح في مقتل ما لا يقل عن ستة آلاف مدني عراقي، هذا السيناريو المستقبلي وخشية مزيدٍ من ردود الأفعال دعا شركة كونامي Konami اليابانية الشريك والناشر لتلك اللعبة إلى أن تعلن انسحابها منها، ورغم ذلك فقد أعلنت الشركة الأمريكية أنها سوف تطلق اللعبة في وقت لاحق[1].

أما الخيار الآخر، حسبما يرى المراقبون، فهو أن يكون المقاومون العراقيون في مواجهة الجنود الأمريكيون ولكن ذلك سيثير جدلا أكبر داخل الولايات المتحدة نفسها، وعلى شركة "اتوميك قيمز" أن تفكر بالأمر ملياً قبل إصدارها للعبة الجديدة المتوقع بعد عام من الآن، لا سيما وأنه قد حكم على رقيب أمريكي بتهمة قتل مدني عراقي غير مسلح في تلك الأحداث، أما التحدي الآخر الذي تواجهه الشركة فهو إنتاج لعبة مسلية تستند إلى أحداث حرب بشعة.

هذه بعض الأفكار التي تسعى بعض الشركات المنتجة لبعض تلك الألعاب تمريرها لتلقاها ممارسي تلك الألعاب في مختلف أنحاء العالم بما فيهم الشباب المسلم، رغبة من تلك الشركات بتحقيق أهداف كثيرة من

---

[1] أعلنت الشركة عزمها على إطلاق اللعبة في موقعها على الإنترنت www.atomic.com

وراء نشر تلك الأفكار الهدامة والعنصرية تجاه الإسلام ورموزه والتي بطبيعة الحال تخدم جهات معادية ما فتئت تسعى ومنذ قيام الدولة الإسلامية في المدينة المنورة وحتى الآن إلى تقويضها وإفساد أهلها والتحريض عليهم والصد عن سبيل الله بكافة السبل والأساليب، ولكن هيهات بإذن الله أن يتأتى لهم ذلك وقد أخبر الله بمكرهم وعاقبة ذاك المكر في العديد من الآيات القرآنية ومنها قوله تعالى: {إِنَّ الَّذِينَ كَفَرُواْ يُنفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ لِيَصُدُّواْ عَن سَبِيلِ اللهِ فَسَيُنفِقُونَهَا ثُمَّ تَكُونُ عَلَيْهِمْ حَسْرَةً ثُمَّ يُغْلَبُونَ وَالَّذِينَ كَفَرُواْ إِلَى جَهَنَّمَ يُحْشَرُونَ}[١] وقوله تعالى: {يُرِيدُونَ أَن يُطْفِؤُواْ نُورَ اللهِ بِأَفْوَاهِهِمْ وَيَأْبَى اللهُ إِلاَّ أَن يُتِمَّ نُورَهُ وَلَوْ كَرِهَ الْكَافِرُونَ}[٢] وقوله تعالى: {يُرِيدُونَ لِيُطْفِؤُوا نُورَ اللَّهِ بِأَفْوَاهِهِمْ وَاللَّهُ مُتِمُّ نُورِهِ وَلَوْ كَرِهَ الْكَافِرُونَ}[٣] وسعيهم لإطفاء نور الله لا يتوقف على الدين بل يطال أهل ذلك الدين وحماته من المسلمين وخاصة الشباب منهم ولهذا فهم لا يبغون لنا خيراً من خلال ترويج ذلك المحتوى المخالف لجميع الشرائع السماوية لعله كما ظنوا (خابوا وخسروا) أن يكون بديلاً لما آتنا الله من

[١] الآية (٣٦) سورة الأنفال

[٢] الآية (٣٢) سورة التوبة

[٣] الآية (٨) سورة الصف

فضله ونواياهم ورغباتهم تلك يظهرها قول المولى عز وجل: {مَّا يَوَدُّ الَّذِينَ كَفَرُواْ مِنْ أَهْلِ الْكِتَابِ وَلاَ الْمُشْرِكِينَ أَن يُنَزَّلَ عَلَيْكُم مِّنْ خَيْرٍ مِّن رَّبِّكُمْ وَاللّهُ يَخْتَصُّ بِرَحْمَتِهِ مَن يَشَاء وَاللّهُ ذُو الْفَضْلِ الْعَظِيمِ}[١] أما هدفهم وغايتهم وجل مسعاهم فهو أن نهجر ديننا وأن نتخلى عنه ونستبدل دياناتهم به كما يبين لنا ربنا سبحانه في قوله: {وَلَن تَرْضَى عَنكَ الْيَهُودُ وَلاَ النَّصَارَى حَتَّى تَتَّبِعَ مِلَّتَهُمْ قُلْ إِنَّ هُدَى اللّهِ هُوَ الْهُدَى وَلَئِنِ اتَّبَعْتَ أَهْوَاءهُم بَعْدَ الَّذِي جَاءكَ مِنَ الْعِلْمِ مَا لَكَ مِنَ اللّهِ مِن وَلِيٍّ وَلاَ نَصِيرٍ}[٢] والله أسأل أن لا ينسى بنو ملتي خاصة فئة الشباب منهم معنى البقاء بلا نصير وما فيه من الهوان والضياع والنكوص إلى حقبة من الزمن لا يرغب في عيشها بشر وقد كنا كذلك ويصور حالنا إذ ذاك قوله تعالى: {وَاذْكُرُواْ إِذْ أَنتُمْ قَلِيلٌ مُّسْتَضْعَفُونَ فِي الأَرْضِ تَخَافُونَ أَن يَتَخَطَّفَكُمُ النَّاسُ فَآوَاكُمْ وَأَيَّدَكُم بِنَصْرِهِ وَرَزَقَكُم مِّنَ الطَّيِّبَاتِ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ}[٣] ومن هذا المنطلق وجب علينا التيقظ لكل ما يأتينا من أفكار وثقافات تدخل في

١ الآية (١٠٥) سورة البقرة

٢ الآية (١٢٠) سورة البقرة

٣ الآية (٢٦) سورة الأنفال

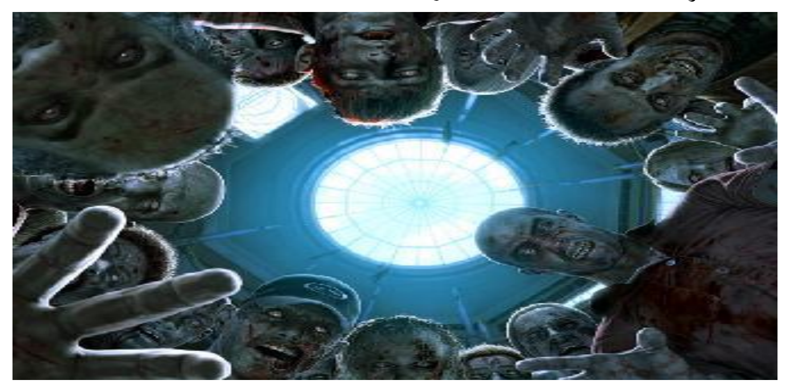
ظل غفلة منا وهي في حقيقتها معاول يستخدمها أعدائنا ضمن مخططاتهم لتقويض هذا الدين العظيم، وهذا ما لم ولن يحصل بحول الله.

جدول يوضح نماذج لألعاب يتم تداولها بين شبابنا وما تحتويه تلك الألعاب من مشاهد بحسب تصنيف ESRB



SAW

دماء، وعنف شديد، الفاظ بذيئة، مخدرات



Dead Rising

دماء، عنف شديد، مشاهد إباحية، معاقرة خمور.



Grand Theft Auto: San Andreas

مشاهد دموية، مشاهد عنف، مشاهد إباحية، ألفاظ بذيئة، مشاهد جنسية، استخدام مخدرات، سرقة سيارات، وهذه اللعبة واحدة من أخطر الألعاب وأكثرها إفساداً وتدريباً على القتل منعت في كثيرٍ من البلدان وهي من أكثر الألعاب انتشاراً بين شبابنا رغم أنها ممنوعة في الأسواق إلا أنها تباع للصغار والمراهقين من قبل العمالة الآسيوية.



Manhunt 2

تحتوي على جميع المشاهد السيئة التي يمكن تخيلها والتي لا يمكن تخيلها وتوصف بأنها أكثر لعبة عنف عرفها عالم الألعاب الإلكترونية وتقدم لمستخدميها عشرات الطرق في كيفية القتل، سواء باستخدام الرصاص، باستخدام الحبل شنقاً، باستخدام الأكياس البلاستيكية خنقاً، أو باستخدام المناشير، والسواطير، والسكاكين، والحرق، وغيرها الكثير، كما أنها تشجع على مقت رجال الأمن وتدرب على كيفية التعدي عليهم، وقتلهم.



Peak Entertainment Casinos

لعبة قمار من خلال الإنترنت ويمكن تحميلها على الجهاز مباشرة. (لابد أن أشير هنا إلى أن جميع المواقع المخصصة للعب القمار محجوبة في المملكة).

هذه نماذج لمحتوى مئات الآلاف من الألعاب المنتشرة في الأسواق سواء ما كان منها يباع علانية أو بطرق غير مشروعة.

Lula 3D	CDV Software Ent... US...		دماء، وعنف شديد، عري ، ولغة قوية (جنس وشتم) مشاهد جنسية فاضحة، استخدام المخدرات، قمار	Windows PC
Fahrenheit: Indigo Prophecy Director's Cut: PC CD ROM	Atari	Adults Only	Blood, Nudity, Strong Language, Strong Sexual Content, Use of Drugs and Alcohol, Violence	Windows PC
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Adults Only	دماء عنف شديد Blood and Gore, Intense Violence, Nudity, Strong Language, Strong Sexual Content, Use of Drugs استخدام المخدرات	Windows PC, PlayStation 2, Xbox
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Uncut and Uncensored	Vivendi Games	Adults Only	Mature مشاهد جنسية فاضحة Language, Strong Sexual Content, Use of Alcohol	Windows PC
Singles	Eidos Interactive	Adults Only	Nudity, Strong Sexual Content	Windows PC

وهذا بيان أخر يوضح مجموعة أخرى من تلك الألعاب وما تحتويه من مشاهد فاسدة.

حلول ومقترحات وتوصيات

١)**عدم الغفلة عن الأبناء**: وهي أهم نصيحة أوجهها للآباء وأؤكد من خلالها على هاجسهم الأول المتمثل بفلذات الأكباد، وإني على يقين على حرصهم واهتمامهم، وإلا ما كتبت حرفاً من هذا الكتاب، ولكن دوري هنا تنبيه بعض أولياء الأمور إلى ما في بعض تلك الألعاب من مفاسد، ليس من حلٍ في وقتنا الراهن إلا اهتمامهم وعدم غفلتهم عن أبنائهم، وأن يتعرفوا على نوعية الألعاب التي يمارسون، والأهم أن يحددوا أوقات اللعب، بحيث لا يزيد وقت اللعب عن ساعتين ولو وصل إلى ثلاث ساعات كأقصى حد فلن يكون هناك مشكلة خاصة في أوقات العطل الرسمية، كما أن على الآباء أن لا يترددوا في منع أبنائهم من اقتناء بعض الألعاب غير المناسبة والتي تحتوي على مشاهد ترفضها الأسرة، وقد يحتج بعض الأبناء بأن زملاءه يمارسون نفس الألعاب وأنه حتى لو منع منها في المنزل فسوف يمارسها في منازل أصدقائه، وهنا يجدر بأولياء الأمور أن يكونوا حازمين جداً مع تلك المطالب وأن لا يستجيبوا إليها حتى لو أدّى الأمر بهم إلى عدم ذهاب الابن إلى أولئك الزملاء، أو أخذ الاتفاق معهم على عدم ممارسة تلك الألعاب في أي مكان أخر فما هو ممنوع هنا غير مسموح به في أي مكان أخر، ويذكر الكاتب باتريك

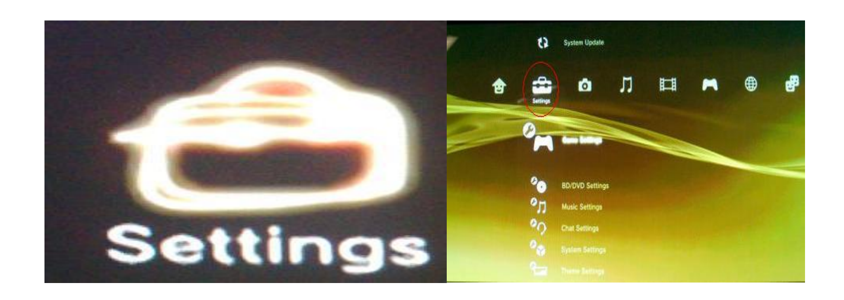
فينس[1]: أن الغالبية العظمى من الآباء يمنعون أطفالهم ممن دون (١٧) سنة من ممارسة العاب مصنفة إلى أنها للكبار فقط. كما أن بعض صغار السن قد يدعي أن والديه يمنعون عنه الألعاب الممتعة بحجة أنها غير مناسبة، وهذا غير صحيح وعلى الآباء التنبه لذلك ففي محلات الالعاب الإلكترونية أعداد لا بأس بها من تلك المناسبة لأطفالنا ومراهقينا.

٢)**التثقيف والمطالعة حول ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية**: من المهم على الآباء أن يثقفوا أنفسهم في هذا المجال، ولا أطالبهم بتعلم اللعب وممارسته مع أبنائهم فهذا وإن كان أمراً جيداً إلا أنه لا يروق للكثيرين منهم. وكاتب هذه السطور أحدهم بحكم انشغالي. وبدلاً من ذلك يمكن التعرف على بعض الإمكانات الموجودة في منصات اللعب كالبلايستيشن٣ والإكس بوكس وغيرها خاصة ما يتعلق بوسائل حماية

---

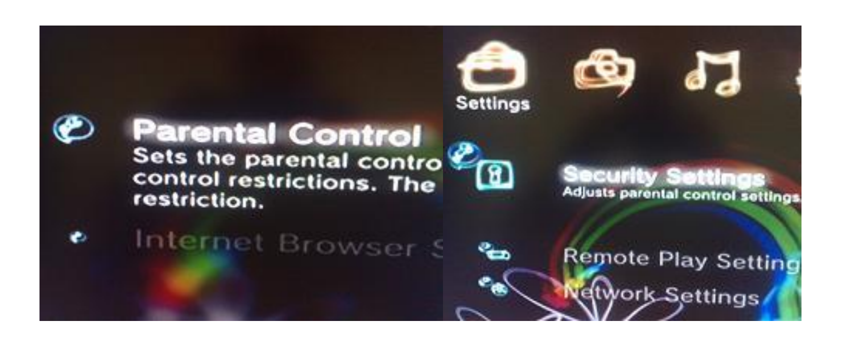
[1] Patricia Vance رئيس مجلس تصنيف البرامج الترفيهية (ESRB) وهي منظمة غير ربحية تهتم بتصنيف الألعاب الإلكترونية موقعها على الإنترنت (www.ESRB.org.) ولها مصداقية كبيرة جداً على مستوى العالم وهي مرجعية في تصنيفها لكثيرٍ من الشركات العاملة في هذا الحقل. وما أوردته مقتطف صغير من مقالة له بعنوان الأبوة في العالم الرقمي نشرت في موقع Video Game Special Edition

صغار السن، حيث يوجد في جميع الأجهزة ما يسمى بالرقابة الأبوية (parental control) يمكن للآباء أن يضبطوا الجهاز على مستوى محدد من تصنيفات اللعب في خاصية الآمان في الجهاز بمجرد التأشير عليه فلن يستطيع الطفل أو غيره تشغيل أي ألعاب أعلى من التصنيف المحدد إلا بإدخال كلمة المرور وإليك بعض الخطوات التي يمكن أن تستخدمها في البلايستيشن٣ وبقية الأجهزة تشبهها في آلية العمل:



١–اذهب إلى القائمة الرئيسية main menu وعادة ما تظهر هذه القائمة في الصورة بمجرد تشغيل جهاز البلايستيشن٣. ويمكنك طلب ذلك من المحل الذي اقتنيت منه الجهاز أو الاستعانة بمن لديهم الخبرة والمعرفة.

٢–ادخل قائمة الإعدادات Settings menu وهذه القائمة يتوجب عليك تحريك يد الجهاز إلى اليسار حتى تظهر قائمة الإعدادات. وتضم مجموعة كبيرة من القوائم منها قائمة إعدادات الأمان التي تهمنا في الخطوة التالية.



٣-ادخل إعدادات الآمان

Security Settings

٤-ادخل إلى الرقابة الأبوية

Parental Control

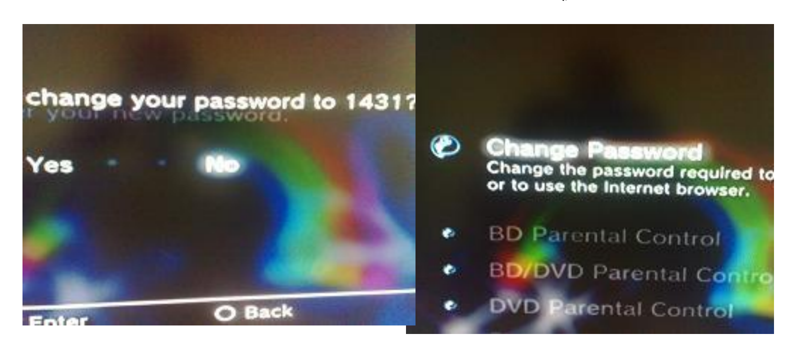


٥-سيطلب منك إدخال كلمة المرور password وعادة ما تكون (0000) مع العلم أنه من المهم تغييرها وهذا ما سوف أتطرق إليه في الخطوات التالية.

٦-بعد الدخول ستلاحظ وجود قائمة على اليمين مكونة من ١١ مستوى اختر (١) شديد الرقابة (١١) رقابة أقل أو (off) بدون رقابة مع ملاحظة أنه كلما ارتفع الرقم كلما قلت الرقابة.

Restrict starting a game with no parental control settings

لاحظ هنا أنك بعد أن تخرج من قائمة المستويات ستأتيك هذه العبارة، ضع علامة صح على المربع ثم موافق ثم اضغط على علامة إكس **(X)** في جهاز التحكم للخروج من الرقابة الأبوية واذهب للشاشة التالية. وهذه العبارة تعني منع تشغيل أي ألعاب لا تحمل تصنيف معتمد، وبالمناسبة فهناك العديد من البلدان التي تعتمد شركة سوني تصنيفاتها في أجهزتها مثل الولايات المتحدة وحتى دولاً مثل تايلاند وباكستان لديها تصنيفات معتمدة ولكن مع الأسف لا يوجد دولة عربية واحدة تهتم بتلك التصنيفات رغم أهميتها التي تطرقت إلى شيئاً منها في سالف هذا الكتاب.



٧-اذهب إلى قائمة تغيير الرقم السري وهي change password موجودة في قائمة الأمان، ويمكنك تغييرها قبل الدخول إلى قائمة الرقابة الأبوية. غير الرقم وسيطلب منك إدخال الرقم السري القديم (0000)

٨-ثم يطلب منك إدخال رقم سري جديد مكون من أربعة أرقام أدخله وسيطلب تأكيد الرقم أعد إدخال نفس الرقم السري الجديد ثم اضغط enter لاحظ أني أدخلت رقم ١٤٣١ وهي بالمناسبة سنة إعداد هذا الكتاب.

٣)إيجاد البدائل المناسبة من الألعاب والتي تتوافق مع معتقدنا ومبادئنا: وهذا لن يتأتى إلا من خلال توطين صناعة الألعاب الإلكترونية والمسألة ليست بتلك الصعوبة التي قد تتبادر لأذهان بعضنا، ولنأخذ الأمر بطريقة تحليلية لمتطلبات تلك الصناعة التي تحتاج إلى نفس المتطلبات التي تحتاجها صناعة السينما والرسوم المتحركة ولكن الأهم من ذلك كله الدعم المعنوي والمادي وفوق ذلك استشعار المسئولية. والحقيقة أن توطين تلك الألعاب ليس بالأمر الصعب، وكل ما هو مطلوب بداية استقدام بعض المختصين في هذا المجال ولن تكلف مرتباتهم الشيء الكثير مقارنة بمقدار الفائدة التي سنجنيها من توظيفهم وفي مقدمتها إنتاج العاب مناسبة لثقافتنا ولشريعتنا بالإضافة إلى تدريب شبابنا من هواة هذه الحرفة ومن ثم توطينها ولن أبالغ أن قلت تصدير تلك الألعاب إلى العالم بأسره في المستقبل القريب بإذن الله. ومن باب العلم بالشيء فإن الإحصائيات الأخيرة تشير إلى هبوط مرتبات العاملين في حقل صناعة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة لتصل إلى حوالي (٣٠٠) ألف ريال سنوياً للمبرمج، وأقل من (٢٧٠) ألف ريال سنوياً بالنسبة للفنانين ورسامي الصور المتحركة، و(٢٦٠) ألف ريال بالنسبة للمصممين، و(٢٨١) ألف بالنسبة للمنتجين، و(٣٠٧) آلاف ريال بالنسبة لفنيي

الصوت[1]. وكشاهد على اهتمام الدول بتوطين هذه الصناعية كتب الفريد هيرميدا (لبي بي سي أون لاين): بأنه إن كانت لديك فكرة جديدة لتطوير العاب الفيديو في فرنسا، فستجد يد الدولة تمتد إليك بالمساعدة، حيث تقدم الحكومة الفرنسية ٤ ملايين يورو (٢,٩ مليون جنيه إسترليني) لمساعدة مطوري الألعاب في تحويل أفكارهم إلى حقيقة. وقال فيليب بوتونيت المحلل بمعهد جوبيتر للأبحاث في باريس: حاولت الحكومة إعطاء دفعة للإنترنت، كما تحاول الآن أن تفعل ذلك مع قطاع الألعاب. وتهدف الأموال التي تقدمها الحكومة إلى تشجيع تنمية المهارات للحصول على أفكار جديدة للألعاب واستخدام تكنولوجيا الإبداع. وتدفع الحكومة الفرنسية نحو ٤٠% من تكلفة اللعبة، ومن المهم ملاحظة أن الحكومة الفرنسية لن تقدم منحا للألعاب العنيفة أو الإباحية، وبالمناسبة فهذا ليس حكراً على فرنسا فقط بل إن هناك العديد من البلدان التي تدعم هذه الصناعة منها كوريا الجنوبية، ومعظم الدول الأوروبية.

---

[1] مأخوذ من تقرير بعنوان (كم من المال يمكن أن تكسب في عالم صناعة الألعاب الإلكترونية) نشر في موقع كوتاكو kotaku.com

٤)**رفع مستوى وكفاءة ذوي الاختصاص**: سواء من المراقبين أو المحققين أو القضاة لمعرفة مخاطر تلك الألعاب والحيل التي يستخدمها بعض الباعة ومروجي الألعاب المخالفة من ذوي النفوس الضعيفة وطرقهم في نشر وترويج تلك النوعية من الألعاب باستخدام كافة الأساليب غير المشروعة ومن ذلك قيامهم بإدخال بعض الألعاب المصنفة على أنها للكبار فقط ومن ثم بيعها على صغار السن ممن لم تتجاوز أعمارهم عشر وسبع سنوات، وقيامهم أحياناً بتزييف التصنيف الموضوع على اللعبة وتبديله بدلاً من أن يكون التصنيف للكبار فوق (١٨) سنة يتم تغييره إلى تصنيف أخر بحيث يكون مناسباً لجميع الأعمار بمن فيهم الأطفال دون سن المدرسة كما هو واضح في الصورة المصاحبة فينخدع بذلك حتى بعض الآباء الغيورين ممن يحرصون على اصطحاب أطفالهم عند شراء تلك الألعاب، وهنا تظهر أهمية رفع مستوى الوعي لدى المسئول قبل غيره ليستشعر الخطر الكامن الذي صار يتهدد مجتمعه وليكون قادراً على التعامل مع تلك المعضلة من حيث البحث والتحري والتحقيق وسن القوانين المنظمة لتداول وممارسة تلك الالعاب.



تقوم بعض العمالة بتغيير تصنيف اللعبة من خلال تعديله في برامج الرسوميات وتعديله من لعبة مناسبة للبالغين (18+) إلى لعبة مناسبة للجميع (E) كما فعلت أنا في الصورتين كنموذج باستخدام أحد برامج الرسومات.

٥)بذل الجهود اللازمة التي تشجع على عمل الدراسات والبحوث:

لمعرفة حقيقة ما وصل إليه الحال بالنسبة لممارسي تلك النوعية من الألعاب ومدى تغلغل الشغف بممارستها في نفوسهم وما نسبة من وصل بهم الأمر واستفحل حتى أثر على حياتهم بكافة جوانبها، مع أهمية فتح العيادات المتخصصة في معالجة هذا النوع من الإدمان والاستفادة من تجربة الآخرين الذين سبقونا إلى ذلك، فهم قد قاموا بعمل الدراسات، ووضع التصنيفات الملائمة لشرائعهم وثقافاتهم، ومنع بعض الألعاب من دخول أسواقهم، وفتح العيادات المتخصصة لمعالجة المدمنين من شبابهم وكل ذلك بالتأكيد لم يأتي ارتجالاً ولا بجهود أفراد بل تقف خلفه مؤسسات ويدعم من قبل الحكومات في تلك البلدان ونحن يعلم الله

أوجب علينا من غيرنا الاهتمام بهذا الموضوع الذي صار يفتك بشبابنا ويحرضهم على أفعال وتصرفات تتعارض مع تعاليم ديننا الحنيف، وأضرارها النفسية والأسرية والاجتماعية والاقتصادية كثيرة تطرقت لشواهد منها.

٦)**وضع تصنيفات واضحة لتلك الألعاب**: وهذا يتطلب منا الإسراع في تكوين فريق أو لجنة مختصة من الجهات المعنية أو حتى من المتطوعين لوضع معايير وتصنيفات واضحة لتلك الألعاب وما تحتويه خاصة أن كثيراً من الدول سبقت إلى ذلك ومنها الولايات المتحدة التي ما إن رأى الغيورون على مجتمعاتهم هناك ولمسوا حجم الأضرار المتأتية من عددٍ كبير من تلك الألعاب، خاصة ما يتعلق بانتشار الألعاب العنيفة التي يباع منها ملايين النسخ سنوياً وتشكل خطراً على المجتمعات بأسرها، إلا وقاموا وعلى رأسهم عضو الكونغرس الأميركيّ السيناتور جو ليبرمان Joe Lieberman). في عام ١٩٩٣م بالمطالبة بإنشاء هيئة تعنى بتقييم تلك الألعاب قبل طرحها في الأسواق ووضع إشارة على علبة اللعبة لمساعدة أولياء الأمور لمعرفة محتوى اللعبة والعمر المناسب لمن يلعبها ولتثقيفهم حول نوعيّة الألعاب التي سيستخدمها الأطفال في الترفيه عن

أنفسهم، وفي السنة التالية تم إنشاء ما يسمى بهيئة تصنيف وسائل الترفية الإلكتروني (Entertainment Software Rating Board) ويرمز لها ب (ESRB) وهي هيئة غير ربحية يمكن زيارة موقعها على الإنترنت للاستعلام عن أي لعبة ومدى ملائمتها للأطفال. وإني أتمنى حقيقة أن يتم تشكيل لجنة من الجهات المختصة لهذا المسعى أو أن تتبنى إحدى الجهات مسألة إنشاء موقع مشابه يخدم الأهالي في المملكة العربية السعودية وبقية البلدان العربية توضع به تصنيفات شبيهه بتصنيفات الموقع الأمريكي مع ملاحظة أن ما هو مناسب للمجتمع الأمريكي ليس بالضرورة يكون مناسباً لمجتمعنا فلدينا شريعة إسلامية لا تقبل بمشاهدة مناظر العري ولا بالتعاطي مع بيئات يعاقر أهلها أو اللاعبون بها الخمور وهو ما ترتضيه الأعراف والشرائع الغربية وقد تصنف بعض تلك الألعاب التي تشتمل على مشاهد كتلك بأنها مناسبة للجميع، وإن كانت متشددة صنفتها على أنها مناسبة للكبار والبالغين فقط، أما شريعتنا الإسلامية السمحة فلا تأذن بتلك المشاهد ولا تسمح بها على الإطلاق ومن هنا تبرز أهمية أخذ مسألة الجدية في إنشاء الموقع

بعين الاعتبار لخدمة الأسرة المسلمة ولتبرئة الذمة أمام الله سبحانه وتعالى خاصة وأن هذا النوع من الألعاب يأمنه كثير من الناس ويظنون أبنائهم في مأمن حين يمارسوه غير مدركين العواقب الوخيمة التي قد تجلبها بعض أو معظم تلك الألعاب على الأسرة والمجتمع بأسرهما. وقد قمت بتسجيل اسم نطاق الترفيه الآمن www.t-amin.com الترفيه-الآمن.com. www لعل وعسى أن يتم في المستقبل القريب التعاون مع إحدى الجهات لإنشاء موقع تكون مهمته نشر كل ما يتعلق بوسائل الترفيه من أخبار وتقارير وتحقيقات وبيان الجديد والنافع والمفيد والتحذير من الضار والمخالف لمبادئ ديننا ومعتقدنا ولا يكون حكراً على الألعاب الإلكترونية فقط بل يشمل كافة وسائل الترفيه المختلفة خاصة القنوات الفضائية الموجهة للأطفال والمراهقين بالإضافة إلى الهواتف الجوالة وما يندرج تحتها من ملفات ترسل عبر البلوتوث وأجهزة البلاك بيرى والآي فون وما شابهها، كما سيكون هناك اهتمام بمواقع الإنترنت الموجهة لتلك الفئة من المجتمع وبيان الوسائل الآمنة التي يمكن من خلالها الحد من خطر تلك التقنيات على المجتمع المسلم بعمومه إن شاء الله.

وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين وصلاةٌ وسلامٌ على خاتم الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وزوجه وصحبه ومن تبعهم بإحسانٍ أفضل صلاةٍ وأزكى سلام.

صدر للمؤلف

- كتاب الأمن والإجراءات الوقائية التي اتخذتها المملكة لمكافحة الجريمة.
- كتاب سبع طرق مثالية لتنمية مفرداتك الإنجليزية.
- كتاب خمسمائة كلمة من أكثر المفردات الإنجليزية شيوعاً واستخداماً.
- كتاب حوار مع الإرهاب.
- كتاب هكذا أفكر.
- كتاب كما وصلتني، ٣٠٠ رسالة من بريدي الخاص.